SUPER
3
D&T
DIABLO
Carlos Maurilio "Téko" Martins

O Iniciado

Qual caminho é o certo, enquanto eu repouso
sobre a caótica encruzilhada do ódio...
Quantas maneiras existem para trilhar esta
escura e maldita estrada do destino...

"Existem muitas maneiras de descobrir onde
estão as almas dos Demônios, meu filho...
Mas é preciso apenas um segundo de desespero
e de dúvida até que, finalmente, eles tomem a
sua alma...
Herde essas terras, essas coisas, esses sonhos,
para sempre adorar...
Pois não há vida para você, meu filho, nas
profundezas do caos..."

C. Vincent Metzen

CRÉDITOS

Edição e Texto

Carlos Maurilio "Téko" Martins

Arte

Todas as ilustrações, bem como seus personagens, são marcas registradas de terceiros.

Capa

Carlos Maurilio G. Martins

Revisão

Raquel "Pessoa" Piegas e Carlos Maurilio "Saimnum" Martins

Agradecimentos Especiais

Meus pais
Elizabeth "Véia" Guedes
Antonio Carlos "Kalú" Martins

Minha cúmplice
Raquel Piegas

Meu antigo grupo de RPG:
Leonardo "Duendelho" Sanches
Rafael "Taquarito" Bisso
Tiago "Toiço" Mottini
Ricardo "Deroslav" Mega
Martin "Kophidis" Mega
José Manuel "Hyde" Junior
Denize "Xanaphia" Rodrigues
Leonardo "Thundersteel"
Airton "Kess The Ranger" Medina
Renato "Ganodorf" Amado
Fernando "Kadith" Silveira
Rodrigo "Bellenus" Silveira
Rafael "Muzza" Mozzillo

Mara Mega (valeu pelos lanches durante as sessões!)

Rafael Mena

Maury "Shi Dark" Abreu

Marcelo Cassaro "Paladino"

Luciano "And Becker"

Sandro "Prometeu" Melo

A todos os membros e amigos das comunidades 3D&T Brasil e Super 3D&T (Orkut)

Ao pessoal da revista digital Acerto Crítico

NÃO VENDA ESTE LIVRO!

Este livro é uma publicação eletrônica de distribuição livre.

Referências

The Arreat Summit (classic.battle.net/diablo2exp), Diablo Wiki (diablo.wikia.com), Diablo 2 Hybrid (hybrid.sysd.org/diablo), Diablo 3 Brasil (diablo2bra.planetdiablo.gamespy.com), Planet Diablo (www.planetdiablo.com), Diablerie (D&D), To Heel and Back (D&D), Book of Vile Darkness (D&D), Diablo 2 Edition Fast Play (D&D), 3D&T Alpha (Jambô), Manual Diablo (Blizzard), Manual Diablo 2 (Blizzard), Manual Diablo 2 Lord of Destruction (Blizzard).

DIABLO

INTRODUÇÃO

Você está preparado para enfrentar os emissários do inferno? Então seja bem vindo ao mundo de Diablo, seu ingresso para a aventura.

Este livro é baseado nos jogos para computador Diablo e Diablo II. O arqui-inimigo Diablo está novamente tentando dominar a terra de Khanduras – e ele terá ajuda desta vez. Como Jogador, você deve tentar dar fim a essa tentativa de destruição ou, como Mestre, averiguar se os Jogadores estão aptos para essa missão!

Neste livro você irá encontrar todo o material necessário para ambientar suas aventuras de RPG no mundo de Diablo e com as regras de Super 3D&T.

Utilizando este livro

Este livro possui dois objetivos: o primeiro é permitir que os jogadores criem seus próprios personagens necromantes, bárbaros, druidas, guerreiros; para então equipá-los com itens, magias, habilidades e o desejo por fama e fortuna.

O segundo objetivo é dar ao Mestre informações suficientes para iniciar os personagens no caminho para encarar o desconhecido até o ápice do poder. Os demais livros de S3D&T trazem mais material tanto para os jogadores quanto para o Mestre caso estes não encontrem tudo o que precisam aqui mesmo.

Diablo em outros mundos

Você poderá adicionar a ameaça do Inferno ou um reino infernal em seu próprio mundo de campanha. Decida quem possui o conhecimento sobre essa ameaça, e como ela afeta os povos e nações desse mundo. Como todos os personagens de Diablo são basicamente humanos, também adicione as demais raças e explique os motivos de suas existências. Gradativamente vá aumentando os encontros com demônios, para que assim os personagens possam ter uma chance em enfrentá-los. Você também pode tratar o mundo de Diablo como um plano à parte, fazendo os personagens viajar até ele.

Uma visão geral

A ambientação de Diablo é de reinos de fantasia, bárbaros e ladinas, feiticeiras e necromantes, e criaturas encantadas por magia, que ao mesmo tempo podem ser terríveis quanto maravilhosas. O que diferencia Diablo de outros cenários de aventura é a ascensão dos Demônios Primordiais, que buscam a incorporação do reino mortal ao império infernal. Diablo é uma espécie de príncipe, juntamente com seus irmãos Mephisto e Baal, que buscam subjugar a civilização humana. Caso o reino mortal seja completamente assimilado, os Demônios Primordiais irão ter a vantagem na guerra contra as forças da Luz e Ordem.

É claro que o mundo é grande, e as legiões infernais não ocupam todos os lugares. Porém antigas fortalezas e catacumbas foram secretamente corrompidas pelas forças das trevas.

O foco das aventuras e campanhas são os locais sobre a influência infernal. Os heróis que purificam esses locais corrompidos acabam por frustrar parte dos planos das hordas do Inferno.

Conseguirão os heróis provar que são mais fortes que a existência dos Demônios Primordiais? Poderão eles derrotar os Fanáticos e Mephisto? Terão a coragem de descer até os portões do Inferno?

Chega de conversa!

Ainda lendo essa introdução? Pegue seus dados, vire a página e comece a trilhar seu caminho para a glória no mundo de Diablo!

A queda de Tristram

LIBRARIUS EX HORADRIM

LIVRO UM

DO CÉU E DO INFERNO

O Grande Conflito

Desde o princípio, as forças da luz e da escuridão estabelecem uma guerra eterna: O Grande Conflito, cujo triunfador surgirá das cinzas apocalípticas para ostentar o domínio sobre toda a criação. Para alcançar este objetivo, os Anjos do Paraíso seguem estritas disciplinas militares. Os Serafins guerreiros atacam os inimigos da luz com espadas banhadas na ira e na justiça. Os Anjos crêem que somente a disciplina absoluta pode restaurar adequadamente a ordem aos milhares de reinos, enquanto que os demoníacos habitantes dos Infernos Ardentes acham que o caos absoluto é a verdadeira natureza de todas as coisas.

As batalhas do Grande Conflito propagam-se através do tempo e espaço, transgredindo até mesmo a realidade. Desde o Arco de Cristal no coração do Paraíso até a Arcana Forja Infernal do Mundo Inferior, os guerreiros destes reinos eternos viajam para onde quer que seu conflito atemporal os leve. As façanhas legendárias dos heróis dos reinos vão mais além, produzindo veneração e inspiração.

O maior destes heróis foi Izual, primeiro-tenente do Arcanjo Tyrael e portador da Lâmina Rúnica Angelical, Azurewrath, também chamada de Ira de Azur. Em certa ocasião, desferiu um feroz ataque sobre a Forja Infernal, justamente quando a criação da lâmina demoníaca Shadowfang estava a ponto de se finalizar. Sua missão era destruir a arma e portador - uma tarefa que estava destinado a nunca completar. Izual foi vencido pelas legiões do caos e, tragicamente, virou-se à favor da escuridão. Seu destino é o juramento do fato que Anjos e Demônios entrariam sem temer em qualquer domínio - mesmo que seus odiados inimigos ali habitassem.

Mesmo com o Grande Conflito prolongando-se por mais tempo que as estrelas no céu, nenhum dos grupos conseguiu dominar o outro por muito tempo. Ambas facções procuraram formas de virar a maré da guerra ao seu favor. Com a ascensão do Homem e seu reino mortal, o Grande Conflito chegou à um misterioso clímax. Ambos exércitos detiveram-se desalentados em um ponto neutro, esperando para ver de que lado o Homem tomaria partido quando chegasse a hora.

Os mortais possuíam a habilidade única de escolher entre a luz e a escuridão, e acreditava-se que este seria o fator decisivo para o resultado do conflito. Assim, os agentes dos reinos do além desceram ao reino dos mortais para obter os favores do homem...

A Guerra do Pecado

A chegada do Grande Conflito ao reino mortal ficou conhecida como A Guerra do Pecado. Anjos e Demônios disfarçados misturavam-se entre os homens, tentando secretamente converter os mortais às suas respectivas causas. Com o tempo, as forças da escuridão perceberam que os mortais reagiam muito mais à força bruta que à sutileza, assim, começaram a aterrorizá-los com a submissão. Os Anjos lutaram para defender a humanidade desta opressão demoníaca, mas com freqüência seus métodos austeros e castigos severos acabavam por alienar àqueles que queriam proteger.

As violentas batalhas da Guerra do Pecado alastraram-se, mas raras vezes eram presenciadas pelos suplicantes olhos do homem. Só uns poucos "iluminados" eram conscientes dos seres sobrenaturais que caminhavam em meio à multidão. Poderosos mortais surgiram para se engajar à Guerra do Pecado, aliando-se à ambos os lados. As legendárias façanhas destes grandes guerreiros mortais serviram para despertar o respeito e o ódio dos mundos do além. Ainda que os demônios menores se acercassem daqueles que possuíssem poder e força, também amaldiçoavam a existência do homem mortal. Muitos destes demônios acreditavam que as mortes causadas pela aparição do homem eram uma perversa ofensa à seu papel "superior" no grande esquema das coisas.

Este sentimento provocou infames e atrozes atos de violência contra o reino mortal. Alguns homens descobriram este profundo ódio e o utilizaram contra os habitantes do mundo inferior. Um destes mortais, Horazon o Invocador, divertia-se invocando demônios e corrompendo-lhes a vontade. Horazon, junto com seu irmão Bartuc, era membro do clã Oriental de feiticeiros conhecido como Os Vizjerei. Este clã místico estudava os hábitos dos demônios e havia catalogado seus conhecimentos durante gerações. Favorecido por tais conhecimentos, Horazon apoderou-se da obra dos Vizjerei e a perverteu para seus dementes propósitos. Os habitantes do inferno queriam vingar-se deste mortal, mas Horazon mantinha-se bem protegido no interior de seu santuário arcano.

Bartuc, seu irmão, foi arrastado para a escuridão, onde ganhou uma força excepcional e uma extraordinária longevidade para lutar junto com as legiões do inferno contra os malditos Vizjerei e, em certo momento, contra seu próprio irmão na Guerra do Pecado. Embora Bartuc fosse famoso entre os guerreiros de vários reinos, seu domínio em batalha cobrava um terrível preço. Uma insaciável sede de sangue mortal predominava sobre cada um de seus atos e pensamentos. Bartuc tornou-se tão convicto a beber e banhar-se no sangue de seus inimigos que em certo ponto ficou conhecido apenas como o Senhor Guerreiro do Sangue.

O Exílio Sombrio

"Sete é o número dos poderes do inferno, e sete é o número dos grandes demônios".

Duriel, O Lorde do Sofrimento
Andariel, A Donzela da Angústia
Belial, O Lorde das Mentiras
Azmodan, O Lorde do Pecado

Estes são os nomes reais dos Demônios Menores. Durante incontáveis eras cada um deles governou seu próprio domínio nos Infernos Ardentes, buscando domínio absoluto sobre seus irmãos infernais. Enquanto os Quatro Menores lutavam continuamente pelo controle das forças que habitavam seus reinos, os Demônios Primordiais ostentavam o poder absoluto sobre o inferno. Os Quatro Menores utilizaram sombrias e malvadas medidas em sua busca de poder e assim começa a lenda do Exílio Sombrio.

Mephisto, O Lorde do Ódio
Baal, O Lorde da Destruição
Diablo, O Lorde do Terror

Estes são os Demônios Primordiais do inferno, que elaboraram seu poder como um escuro triunvirato soberano. Os Três Irmãos governaram sobre os Quatro Menores com força brutal e maliciosa astúcia. Sendo os mais antigos e fortes dos demônios, os Irmãos foram responsáveis por incontáveis vitórias contra os exércitos da luz. Embora nunca mantivessem o domínio sobre o Paraíso por muito tempo, os Três eram temidos com razão entre seus inimigos e outras criaturas.

Com a ascensão do homem e a subseqüente paralisação do Grande Conflito, os Três Irmãos começaram a dedicar suas energias para corromper as almas mortais. Eles se deram conta que o homem era a chave da vitória na guerra contra o Céu, de forma que alteraram os planos que haviam tão fielmente seguido desde o princípio. Esta mudança fez com que muitos dos demônios menores questionassem a autoridade dos Três, o que causou um grande abismo entre os Demônios Primordiais e seus servidores.

Em sua ignorância, os demônios menores começaram a crer que os Três estavam com medo de continuar a guerra contra o Céu. Frustrados pelo cessar da guerra, Azmodan e Belial viram a situação como uma oportunidade de derrotar os Demônios Primordiais e assumir o controle do inferno. Os dois senhores demônios fizeram um pacto com seus irmãos menores, assegurando que a praga maldita da humanidade não interferiria na vitória definitiva dos filhos do inferno. Azmodan e Belial planejaram reiniciar as batalhas, conseguir a vitória na Guerra do Pecado e finalmente cavalgar a crista sangrenta do Grande Conflito diretamente para os braços do Armagedon. Sendo assim, movimentou-se uma grande revolução na qual todo o inferno foi à guerra contra os Três Irmãos...

A queda de Izual

Os Irmãos combateram com toda a selvageria do Mundo Inferior, e para seu respeito, aniquilaram um terço das legiões traidoras. No entanto, ao final foram derrotados pelos Mortos Chifrudos liderados por Azmodan e Belial. Os Demônios Primordiais, fisicamente debilitados, foram banidos ao reino mortal, onde Azmodan esperava que ficassem presos para sempre. Ele acreditava que com os Três liberados sobre a humanidade, os Anjos veriam-se obrigados a dirigir seus esforços para o plano mortal - deixando assim as portas do Céu abandonadas e indefesas. Os poucos demônios que ainda eram fiéis aos Três Irmãos escaparam da ira de Azmodan e Belial, indo ao reino do homem em busca de seus Amos perdidos.

Enquanto o fogo da cruel luta morria nos campos de batalha do inferno, Azmodan e Belial começaram a discutir sobre qual deles seria a mais alta autoridade. O pacto que haviam feito aos poucos foi se desfazendo, enquanto os dois senhores demônios levantavam-se um contra o outro. As legiões infernais que restaram, dividiram-se entre os senhores, o que causou uma sangrenta guerra civil que dura até hoje...

O Aprisionamento dos Três

Nas épocas passadas, antes da ascensão dos Impérios Ocidentais, as sombrias e terríveis entidades conhecidas como os Três Demônios, foram exiladas no mundo dos homens. Estas entidades eternas vagaram pelo mundo alimentando-se do desejo do homem, desejando caos e aflição a cada passo. Os demônios jogaram pai contra filho e conduziram nações inteiras à estúpidas e brutais guerras. Seu exílio do inferno os deixou com um insaciável desejo de trazer dor e sofrimento à todos aqueles que não se curvaram diante deles, assim os Três Irmãos devastaram as terras do futuro Oriente durante intermináveis ciclos.

Em certa ocasião, uma secreta ordem de magos mortais foi criada pelo enigmático Arcanjo Tyrael. Esses feiticeiros deviam caçar os Três Demônios e por um fim ao seu violento comportamento. A ordem, conhecida como os Horadrim, consistia de feiticeiros procedentes de diversos e numerosos clãs de magos do Oriente. Realizando práticas e disciplinas mágicas, esta estranha irmandade conseguiu aprisionar dois dos Irmãos no interior de poderosos artefatos chamados Pedras da Alma. Mephisto e Baal, encerrados dentro dos turbulentos limites espirituais das Pedras da Alma, foram enterrados abaixo das dunas das desoladas areias orientais.

Os poderes do ódio e da destruição pareceram diminuir no Oriente, enquanto uma nervosa paz pairava sobre a terra. Apesar disso, os Horadrim continuaram a sua desesperada busca pelo terceiro Irmão, Diablo, durante muitas décadas. Eles sabiam que se o Senhor do Terror permanecesse em liberdade. Jamais haveria uma paz duradoura no reino da humanidade.

Os Horadrim seguiram o rastro de terror e anarquia que se estendia pelas terras do Ocidente. Depois de uma grande batalha que custou as vidas de muitas almas valorosas, o Senhor do Terror foi capturado e encerrado no interior da última das Pedras Alma por um grupo de monges Horadrim liderados pelo iniciado Jered Cain. Estes monges levaram a pedra maldita para a terra de Khanduras e lá a enterraram dentro de uma caverna selada às margens do rio Talsande. Sobre essa caverna, os Horadrim ergueram um grande monastério para que pudessem continuar salvaguardando a Pedra da Alma. Com o passar das eras, os Horadrim construíram uma rede de catacumbas abaixo do monastério para abrigar os restos mortais dos mártires de sua Ordem.

Gerações se passaram em Khanduras e o número de Horadrims diminuiu gradativamente. Sem mais cruzadas para empreender, a então poderosa Ordem desfez-se na escuridão. Logo, o grande monastério que haviam construído também caiu em ruínas. Embora aldeias cresceram e prosperaram nas cercanias do velho monastério, ninguém sabia das escuras passagens secretas que se estendiam sob a terra fria abaixo dele. Ninguém podia imaginar a ardente pedra roxa que latejava no coração do labirinto...

Librarius Ex Horadrim
Livro Dois
O Retorno do Terror
As Terras de Khanduras

Anos depois da morte do último dos Horadrim, uma grande sociedade prosperou nas terras do Ocidente. Com o passar do tempo, muitos peregrinos estabeleceram-se nas terras que cercavam Khanduras e logo ergueram pequenos reinos auto-suficientes. Alguns desses reinos disputavam com Khanduras a posse de propriedades e rotas comerciais. Estas brigas pouco fizeram para abalar a duradoura paz do Ocidente e o grande reino nórdico de Westmarch demonstrou ser um forte aliado, onde ambas as terras estabeleciam relações de troca e comércio.

Durante essa época, uma nova e audaz religião da luz conhecida como Zakarum, começou e estender-se por todo o reino de Westmarch e pelos seus principados do norte. Zakarum, fundada no Leste Oriental, implorava à seus seguidores que entrassem na luz e expulsassem a escuridão de suas almas. O povo de Westmarch adotou os estatutos de Zakarum como sua missão sagrada no mundo. Westmarch começou a correr atrás de seus vizinhos, esperando que também abraçassem este "novo começo". Surgiram tensões entre os reinos de Westmarch e Khanduras quando os sacerdotes de Zakarum começaram a pregar seus dogmas estrangeiros, fossem eles bem vindos ou não.

Foi então que o grande senhor do norte conhecido como Leoric chegou às terras de Khanduras e, em nome de Zakarum, declarou-se rei. Leoric era um homem profundamente religioso e levou consigo muitos cavaleiros e sacerdotes que formavam sua Ordem da Luz. Leoric e seu conselheiro de confiança, o Arcebispo Lázarus abriram caminho até a cidade de Tristram. Leoric apoderou-se do antigo e decrépito monastério das cercanias da cidade para convertê-lo na sede de seu trono e o renovou para restaurar sua antiga glória. Embora o povo livre de Khanduras não concordasse com o súbito governo de um rei estrangeiro, Leoric os serviu com justiça e poder. Com o tempo, o povo de Khanduras respeitou ao bom Leoric, sentindo que ele só queria guiá-los e protegê-los contra as opressões das trevas.

⊕ Despertar

Não muito depois de Leoric apossar-se de Khanduras, um poder há muito adormecido despertou nos escuros corredores que haviam abaixo do monastério. Sentindo que a liberdade estava ao seu alcance, Diablo entrou nos pesadelos do Arcebispo e o arrastou ao sombrio labirinto subterrâneo. Em seu terror, Lázarus correu pelos abandonados corredores até que por fim chegou à câmara da ardente Pedra da Alma. Sem controle sobre sua mente e espírito, ergueu a pedra sobre sua cabeça e pronunciou as palavras há muito tempo ouvidas no mundo dos mortais. Com sua vontade dominada, Lázarus lançou a Pedra da Alma contra o chão. Uma vez mais Diablo retornava ao mundo dos homens. Embora liberto de seu confinamento da pedra, o Senhor do Terror ainda estava muito debilitado devido à seu longo sono e necessitava de um vínculo com o mundo. Uma vez encontrada uma forma mortal na qual pudesse instalar-se, poderia voltar a recuperar seu poder grandemente reduzido, O grande demônio examinou as almas que residiam na cidade exterior e decidiu tomar a mais forte delas - a do rei Leoric.

Durante muitos meses, o rei Leoric combateu secretamente a presença maligna que retorcia seus pensamentos e emoções. Sentindo que estava possuído por algum demônio desconhecido, Leoric ocultou seu escuro segredo de seus sacerdotes, esperando que de alguma maneira sua devota resistência bastasse para exorcizar a corrupção que crescia em seu interior - mal sabia ele o quanto enganado estava. Diablo agarrou o coração do ser de Leoric, queimando e destruindo toda a honra e virtude de sua alma. Lázarus também estava dominado pelo mal, mantendo-se perto de Leoric em todo momento. Lázarus trabalhava para ocultar da Ordem da Luz os planos de seu novo Amo, esperando que o poder do demônio aumentasse bem escondido entre os servos de Zakarum.

Os sacerdotes de Zakarum e a cidade de Khanduras perceberam a desconcertante mudança em seu governante. Sua então orgulhosa e imponente forma distorceu-se e deformou-se. O rei Leoric delirava cada vez mais e ordenava a execução imediata de qualquer um que se atrevesse a questionar seus métodos e autoridade. Leoric começou a enviar seus cavaleiros à outras aldeias para subjugar seus habitantes. O povo de Khanduras que havia crescido apenas para ver a grande honra que possuía seu governante, agora chamava Leoric de o Rei Negro.

Levado à beira da loucura pelo Senhor do Terror, o rei Leoric lentamente perdeu seus amigos e conselheiros mais próximos. Lachdanan, capitão dos cavaleiros da Ordem da Luz e valoroso campeão de Zakarum, tratou de investigar a natureza da deterioração de seu soberano. Mas a cada passo que dava, o Arcebispo Lázarus empenhava-se em afastá-lo e aborrecê-lo por questionar os atos de seu rei. Quando a tensão entre eles tornou-se insuportável, Lázarus acusou Lachdanan de traição ao Reino. Para os sacerdotes e cavaleiros da corte de Leoric, a possibilidade de Lachdanan cometer traição era ridícula. Seus motivos eram honrados e justos e então muitos começaram e duvidar da razão de seu antes amado rei.

A loucura de Leoric ficava mais óbvia a cada dia que passava. Percebendo que os conselheiros da corte suspeitavam cada vez mais da falsa acusação, Lázarus tentou desesperadamente manter a situação. O Arcebispo astutamente convenceu o desequilibrado rei que o reino de Westmarch conspirava contra ele, planejando depô-lo e anexar Khanduras às suas próprias terras. Leoric explodiu de raiva e convocou seus conselheiros. Manipulado pelo Arcebispo, o paranóico governante declarou estado de guerra entre Khanduras e Westmarch.

Leoric ignorou as advertências e amolações de seus conselheiros e ordenou ao exército real que se dirigisse ao norte para engajar-se em uma guerra na qual não acreditava. Lachdanan foi designado por Lázarus como líder das tropas de Khanduras contra Westmarch. Ainda que Lachdanan discutisse contra a necessidade deste conflito, estava obrigado por honra a submeter-se à vontade do rei. Muitos dos altos sacerdotes e oficiais também foram obrigados a viajar para o norte como emissários em assuntos de urgência diplomática. O desesperado ardil de Lázarus havia alcançado seu objetivo, obrigando que muitos dos conselheiros mais problemáticos fossem enviados à uma morte certa...

A Queda de Tristram

A ausência dos devotados conselheiros e sacerdotes deixou Diablo livre para assumir o controle absoluto sobre a já abatida alma do rei. Quando o Senhor do Terror tentou reforçar seu domínio sobre o rei louco, percebeu que o persistente espírito de Leoric ainda lutava contra ele. Embora o controle que Diablo mantinha sobre Leoric fosse formidável, o demônio sabia que em seu débil estado jamais conseguiria dominar completamente sua alma, mesmo que um traço de suas vontades ainda permanecesse nela. O senhor demônio buscou então um hóspede novo e inocente no qual pudesse implantar seu terror.

O demônio abandonou seu domínio sobre Leoric, mas sua alma permaneceu corrompida e sua mente descontrolada. Diablo começou a buscar por toda Khanduras o veículo perfeito para ser seu braço no mundo dos mortais e encontrou tal alma facilmente à seu alcance. Impulsionado por seu Amo das trevas, Lázarus seqüestrou Albretch - filho único de Leoric - e arrastou o aterrorizado jovem para as profundezas do labirinto. Preenchendo a indefesa mente da criança com a pura essência do terror, Diablo facilmente possuiu o jovem Albretch.

Dor e fogo percorriam a alma do menino. Um desalmado domínio infestou sua cabeça e nublou seus pensamentos. Paralisado pelo medo, Albretch sentiu a presença de Diablo em sua mente e quanto mais tentava libertar-se, mais profundamente as trevas se alojavam. Diablo observava ao redor através dos olhos do jovem príncipe. Um incontrolável desejo continuava torturando o demônio pelo seu frustrado intento de controlar Leoric, mas os tormentos da criança eram suficientes para satisfazê-lo. Alcançando as profundezas do subconsciente de Albretch, Diablo descobriu os mais terríveis temores do menino e os trouxe à realidade.

Albretch observava, como se saídas de seus pesadelos, as retorcidas e desfiguradas formas que apareciam ao seu redor. Sacrílegas e moribundas visões de terror dançavam ao seu redor cantando coros de obscenidades. Todos os monstros que alguma vez havia imaginado ou acreditado existir em toda a sua vida, tornaram-se reais e vivos diante dele. Enormes corpos de rocha viva emergiam dos muros e inclinavam-se diante de seu Amo sombrio. Os antigos e esqueléticos cadáveres dos Horadrim levantaram-se de suas arcaicas criptas e desapareceram pelos corredores lavados com sangue. Enquanto a cacofonia de loucuras e pesadelos desferia seu golpe final contra o enfraquecido espírito de Albretch, os monstros e demônios de sua mente, sedentos de sangue, reuniram-se como maníacos nos corredores do seu despertar.

As antigas catacumbas dos Horadrim haviam se transformado num retorcido labirinto de terror concentrado. Incentivados pela possessão do jovem Albretch por Diablo, as criaturas da própria imaginação do menino haviam ganhado forma corpórea. Tão poderoso era o terror que crescia dentro de Albretch, que as fronteiras do reino mortal começaram a se retorcer e romper. O inferno ardente

começou a infiltrar-se no mundo dos homens e a enraizar-se no labirinto. Seres e acontecimentos esquecidos pelo tempo e espaço, há muito ouvidos pela história do homem, foram surgindo em meio à gritos agonizantes que mostravam um domínio em constante expansão.

O corpo de Albretch, totalmente possuído por Diablo, começou a distorcer-se e mudar. O pequeno menino cresceu e seus olhos brilharam, enquanto espinhos ósseos despontavam atravessando sua carne com uma agonia jamais sentida por um humano. Grandes chifres retorcidos surgiram do crânio de Albretch enquanto Diablo alterava a forma do menino para igualar-se à de seu corpo demoníaco. Nas profundezas dos corredores do labirinto, um poder crescente estava sendo controlado. Quando chegasse a hora, Diablo invadiria mais uma vez o mundo mortal e libertaria seus irmãos aprisionados, Mephisto e Baal. Os Demônios Primordiais se reuniriam e reivindicariam seu lugar por direito no inferno.

A loucura do Rei Negro

A Queda do Rei Negro

A guerra contra os exércitos de Westmarch terminou em uma horrível matança. Com as tropas de Khanduras sobrepujadas pela superior força numérica e as posições defensivas de Westmarch, Lachdanan reuniu rapidamente todos aqueles que não haviam sido assassinados ou capturados e ordenou a retirada rumo à segurança de Khanduras. Retornaram apenas para encontrar a aldeia de Tristram mergulhada no caos.

O rei Leoric, ultrapassando os limites da loucura e do juízo, ficou enraivecido quando soube que seu filho havia desaparecido. Além de destroçar a aldeia com os poucos guardas que permaneceram com ele no monastério, Leoric estava convencido que os aldeões haviam raptado seu filho e o escondido em alguma parte. Embora os aldeões negassem ter conhecimento do paradeiro do Príncipe Albretch, Leoric insistia que eles tinham elaborado alguma conspiração contra ele, e que pagariam um alto preço por tal traição.

O misterioso desaparecimento do Arcebispo Lázarus deixou o rei sem ninguém com quem aconselhar-se. Vencido pela ira e pela demência, Leoric mandou executar muitos dos aldeões por crime de alta traição.

Quando Lachdanan e seus companheiros sobreviventes regressaram para enfrentar seu rei, Leoric enviou contra eles seus poucos guardas que restavam. Crendo que Lachdanan era de alguma forma parte da conspiração, Leoric decretou que ele e sua companhia deviam morrer.

Lachdanan, dando-se conta finalmente de que Leoric estava além de qualquer salvação, ordenou que seus homens se defendessem. A batalha os levou até os salões do escuro monastério, levando a definitiva profanação ao até então sagrado santuário dos Horadrim. Lachdanan conquistou uma amarga vitória e seus homens foram obrigados a assassinar todos os protetores de Leoric. Encurralaram o demente rei no interior de seu próprio santuário e lhe pediram que justificasse as atrocidades que havia cometido. Leoric limitou-se a cuspir e acusá-los de traição à coroa e à Luz.

Lachdanan caminhou lentamente até o rei, e inundado pela pena e pela ira, desembainhou sua espada. Com toda sua honra dispersada, enterrou-a no coração negro de Leoric. O então nobre rei lançou um sobrenatural grito de morte, e enquanto sua loucura por fim o vencia, lançou uma maldição sobre todos aqueles que o haviam traído. Invocando as forças da escuridão que combateu durante toda sua vida, Leoric sentenciou Lachdanan e os outros à condenação eterna. Em um último e volátil momento, no coração do monastério, tudo aquilo que alguma vez fora virtuoso e honrado para os protetores de Khanduras, perdeu-se para sempre.

O Reino de Diablo

O Rei Negro estava morto, assassinado pelas mãos de seus próprios sacerdotes e cavaleiros. O jovem príncipe Albretch continuava desaparecido, e os orgulhosos defensores de Khanduras já não eram mais. O povo de Tristram viu sua cidade sem vida e sentiu-se debilitado. Abatidos por sentimentos de alívio e ressentimento, logo se deram conta de que seus problemas não haviam terminado ainda. Estranhas e fantasmagóricas luzes surgiram nas escuras janelas do monastério. Criaturas disformes de pele escamosa saíram de dentro das sombras da igreja. Horríveis gritos de dor ficaram suspensos no ar, emanados das profundezas da terra. Era evidente que algo sobrenatural havia infestado o lugar antes sagrado...

Os viajantes dos caminhos que rodeavam Tristram foram atacados por ladrões encapuzados que agora pareciam cavalgar constantemente pela paisagem deserta. Muitos aldeões fugiram de Tristram, dirigindo-se a outras aldeias ou reinos, temendo um mal inominável que parecia esconder-se nas sombras que os rodeavam. Os poucos que ficaram, raramente saiam de casa durante a noite e jamais pisavam no terreno do monastério maldito. Os rumores sussurrados de pobres e inocentes pessoas raptadas durante a noite por horríveis criaturas de pesadelo, percorriam as salas das tavernas locais. Sem rei, sem lei e sem exército que os defendesse, muitos dos aldeões começaram a temer um ataque das coisas que agora habitavam os subterrâneos de sua aldeia.

O Arcebispo Lázarus, machucado e desalinhado, voltou de sua ausência e assegurou aos aldeões que ele próprio havia sido atacado pelo crescente mal do monastério. Com a desesperada necessidade de segurança nublando seu bom juízo, os aldeões foram convertidos por Lázarus em uma massa frenética. Lembrando-os que o príncipe continuava desaparecido, convenceu muitos deles a descer até as profundezas do monastério em busca do menino. Reuniram tochas e logo a noite iluminou-se com a fraca luz da esperança. Armaram-se com paus, ferramentas e foices e assim preparados, seguiram cegamente ao traiçoeiro Arcebispo até a feroz entrada do inferno...

Os poucos que sobreviveram ao destino que os aguardava, voltaram a Tristram e contaram o que puderam de

seu transe. Suas feridas eram terríveis e nem mesmo a habilidade do curandeiro foi suficiente para salvar alguns deles. À medida que as histórias de demônios se alastravam, um profundo terror primário começou a consumir os corações dos aldeões. Era um terror que nenhuma deles jamais havia conhecido...

Nas profundezas do labirinto que havia abaixo das pedras do monastério em ruínas, Diablo regozijava-se com o medo dos mortais que estavam sobre ele. Lentamente ele banhou-se nas acolhedoras trevas e começou a reunir seu imenso poder. Sorria para si mesmo na confortante escuridão, porque sabia que o momento de sua vitória final se aproximava rapidamente..."

A Origem das Pedras das Almas

POR JERED CAIN DOS HORADRINS

Há muito tempo, o enigmático arcanjo Tyrael nos ofereceu os segredos das misteriosas Pedras das Almas. Tyrael legou a nossa ordem três destas pedras para que pudéssemos conter as essências vis dos Três Males principais que haviam sido soltos pelo nosso mundo. Embora os artefatos tenham sido construídos em reinos longínquos, descobrimos que eles eram fáceis de entender.

As pedras das almas afetam somente seres incorpóreos e, por isso, não tem poder algum sobre as criaturas vivas. Quando invocadas, as pedras dão à luz um forte vácuo "espiritual". Quaisquer entidades não-físicas capturadas neste vácuo são atraídas para os recessos escaldantes da pedra e ficam aprisionadas para sempre. Esses espíritos só são libertados quando a pedra é desativada ou destruída.

O poder das Pedras das Almas mostrou-se muito mais difícil de empregar quando usado contra os grandes Demônios Primordiais. Vorazmente dispostos a apossar-se dos desafortunados mortais, os Três Irmãos descobriram que eram imunes aos efeitos das pedras enquanto ocupavam almas humanas. Infelizmente, fomos forçados a caçar e matar vítimas inocentes dos Demônios Primordiais, a fim de que suas essências demoníacas pudessem ser sujeitadas aos efeitos das pedras das almas.

Mephisto e Diablo, uma vez encontrados, foram facilmente atraídos para dentro das pedras das almas. A captura de seu irmão Baal, no entanto, tornou–se complicada quando a pedra das almas que deveria ser sua prisão eterna foi estilhaçada e fragmentada. Descobrimos que, embora os fragmentos ainda tivessem o poder de atrair os demônios, não podiam mais contê-los apropriadamente. Tal Rasha, um irmão iniciado que desde então foi imortalizado nas tradições dos Horadrins, teorizou que um mortal com uma tremenda força de vontade poderia conter Baal dentro de sua própria alma mortal. Este sacrifício significava que a essência de qualquer mortal escolhido para este propósito seria torturada para sempre enquanto presa num conflito eterno com o demônio cativo. A este fim, Tal Rasha ofereceu-se para conter o furioso Lorde da Destruição.

Perfurando seu peito com um caco da pedra das almas, Tal Rasha introduziu em si mesmo a essência de Baal, o Lorde da Destruição. O iniciado foi algemado, acorrentado e enterrado no fundo de uma tumba sob o deserto. O sacrifício de Tal Rasha manteve Baal aprisionado por muitos anos, mas apesar de o demônio ter sido capturado sem o uso de uma pedra inteira, acreditamos que nossa vitória seja superficial. Se Tal Rasha conseguir um dia escapar, os formidáveis poderes de Baal serão adicionados aos seus próprios. Ao livrarmos o mundo deste mal, é possível que tenhamos criado um pesadelo pior do que aquele que pensávamos primeiramente haver contido...

Ass. Jered Cain.

A Trajetória do Herói

Entrando no inferno com determinação, um herói finalmente conseguiu chegar a Diablo, que estava fraco e incapaz de manifestar a maior parte de seus poderes devido ao corpo frágil no qual se apossara; o do jovem príncipe capturado. Mesmo assim, as hordas de inimigos demoníacos e a fração do poder do grande lorde do terror foram mais que suficientes para exigir o máximo do grande herói, que depois de muito combate conseguiu derrotar a fera maligna.

No entanto, a pedra da alma que aprisionava a essência de Diablo estava danificada, e não mais poderia conter o demônio. Num ato de desespero, o grande herói optou pelo sacrifício e enterrou a pedra da alma em sua fronte, esperando ser forte o suficiente para conter tal mal. Que o corpo do heróico lutador fosse a prisão eterna do senhor do terror!

E foi assim que Diablo venceu.

A Vinda do Senhor da Destruição

"E uma criança será o berço do Terror quando o coração do homem cair sob a sombra.
Um Andarilho irá percorrer as terras antigas trazendo caos por onde passar.
Os Três Irmãos serão reunidos e o mundo mortal tremerá ante eles.
E assim foi anunciado que os três, quando reunidos, seriam separados novamente – e o último deles seria visto nas montanhas sagradas. Sua derrota seria ilusória – a batalha final teria que ser travada..."

• • •

E agora, finalmente, as tempestades alcançaram as terras do sul, e a mão do Caos começou a destruir as obras Ancestrais. As ondas infernais surgem – prontas para esmagar o mundo mortal – afogando tanto os culpados quanto inocentes.

Extraído das Profecias do Dia Final

O Novo Começo

Cego perante o objetivo de acabar com o mal que assolava Tristram, o herói não conseguira perceber que ele havia feito exatamente o que Diablo planejara. Mesmo que o grande herói fosse forte o suficiente para conter um demônio primordial, eventualmente ele ficaria velho e fraco, e esta seria a hora em que ele começaria sua ofensiva final, e a humanidade estaria perto do xeque-mate.

E o planejado dia chegou. Com o espírito enfraquecido, a possessão do corpo do herói, agora uma amargurada criatura de alma condenada, ficou possível. Manifestando uma pequena fração de seus poderes e destruindo parte de um vilarejo, Diablo toma o controle e faz a sua próxima jogada, viajando para o leste.

Não é preciso enxergar muito longe para descobrir os reais objetivos dessa jornada. A leste de Tristram, nas cidades de Lut Gholein e Kurast, encontram-se mais duas Pedras da Alma contendo as essências dos irmãos de Diablo: Baal e Mephisto. Libertando os irmãos, os Três Demônios Primordiais reinariam absolutos sobre o mundo, trazendo o inferno aos humanos.

Mas sob as trevas da dificuldade, surgirão mais heróis dispostos a parar Diablo de uma vez por todas, dispostos a segui-lo onde ele for e detê-lo da maneira que for possível.

Capítulo 2: O Mundo de Santuário

Tristram

Durante eras, Céu e Inferno travaram uma interminável guerra com o intuito de dominar toda a criação. Esta guerra ficou conhecida como o Grande Conflito. No entanto, nenhum dos lados saiu vitorioso, pois sempre encontravam formas de trapacear.

Hinários, que foi outrora um dos Arcanjos do Conselho Ang Iris, estava cansado da batalha interminável. Ele decidira então criar um mundo onde tanto anjos quanto demônios pudessem viver juntos em relativa paz. Este mundo tornou-se conhecido como Santuário e, junto com ele foi criada a Pedra da Alma Mundial, com o intuito de ocultar o Santuário da visão do Céu e do Inferno. Os diversos anjos e demônios do Santuário criaram a primeira geração de seres humanos conhecida como Nephaelm. Inarius e sua esposa Lilith (irmã de Mephisto e mãe de Andariel) tiveram um filho; seu nome era Rathma. Os Nephaelms acabaram se tornando seres poderosos, ainda mais poderosos que anjos e demônios.

Lilith tinha um plano para o Santuário, no entanto ela precisaria utilizar a população como seu exército. Ela matou todos os anjos e demônios do Santuário, exceto aquele a quem amava: Inarius. Ele foi contra seu plano de ser idolatrada por todos os Nephaelms. Inarius alterou a Pedra da Alma Mundial para que não somente o Santuário ficasse vivível ao Céu e Inferno, mas também para que a raça Nephaelm fosse enfraquecendo a cada geração. Assim Inarius teria controle sobre a criação, controle esse que não poderia ser subjugado.

Os Demônios Primordiais logo tomaram conhecimento do Santuário e ali plantaram suas sementes com a intenção de converter mortais para o seu lado.

Inarius seguiu o exemplo e criou sua própria religião. As duas religiões opostas lentamente cresceram em dimensões e poder e passaram a enviar missionários ao Santuário.

Com a eventual prisão de Inarius, o Céu também tomou conhecimento da existência do Santuário. O Conselho Angiris decidiu sobre o destino do Santuário, poupando-o. Mephisto, em seguida, abordou o Conselho Angiris e foi feito um pacto: Mephisto deixaria em paz o Santuário, em troca teria Inarius como prisioneiro. Ficou decidido que eles deixariam o Santuário para que este evoluísse por si só. Contudo, também foi decidido que todo o conhecimento sobre a formação do Santuário seria apagado da memória de seu povo, para assim os mortais começarem sua história adequadamente e evitar a sua destruição.

Informações gerais

Geografia:

Os Reinos Ocidentais de Westmarch, Khanduras e Entsteig possuem florestas verdes e férteis com muitos tipos diferentes de vida animal e vegetal. Eles fazem fronteira com o Golfo de Westmarch que se conecta a muitos rios que abastecem os reinos com água. Duncraig é a capital de Westmarch, assim como a cidade de Tristram é a de Khanduras. Aranoch, localizado a leste de Khanduras é, em sua maior parte, um grande deserto com dunas cobertas de arbustos secos e algumas palmeiras; sua capital Lut Gholein encontra-se entre Mares Gêmeos e é uma próspera cidade comercial para muitos dos povos do Santuário. Ao norte as tribos Bárbaras situaram suas vilas e cidades ao redor cavernoso das montanhas rochosas, sendo a Montanha Arreat a mais alta delas. Para o leste estão as selvas fechadas de Kehjistan, onde sediam-se diversos Clãs e Ordens. Assim como Lut Gholein, Kurast é uma cidade portuária e é a capital de Kehjistan. Todas as cidades em Kehjistan se abastecem de água potável a partir de rios que fluem até os Mares Gêmeos; Kehjistan também faz fronteira com o Mar da Luz e com o Grande Oceano. Entre os Mares Gêmeos e o Grande Oceano é onde se localizam as três ilhas das Amazonas, Skovos, Philios e Lycander.

Fauna:

Devido à influência dos Demônios Primordiais, o mundo do Santuário foi devastado de certa forma; por isso a maioria dos animais fora corrompida e, portanto, possuem

os traços físicos alterados. Os únicos animais que não sofreram distorções foram os pequenos roedores, insetos e répteis que existem em todos os lugares, e até mesmo alguns animais domésticos. A maioria desses animais são de pequeno porte e conseguiram fugir. Neste grupo estão frangos, ratos, morcegos, besouros, lesmas, cobras e coelhos. Podem-se encontrar até mesmo vacas domesticadas em vários locais do Santuário.

Grupos Étnicos:

Existem vários grupos étnicos em todo Santuário pertencentes a todos os tons de pele. Os povos dos Reinos Ocidentais, como as Ladinas e os Cavaleiros de Westmarch são caucasianos; os bárbaros e druidas das regiões ao norte também, assim como as Amazonas das ilhas ao sul do continente. As pessoas de Kehjistan possuem um tom de pele morena que pode variar ao negro; os Paladinos e Magos tendem a serem negros, e as Feiticeiras do clã Zann Esu geralmente são mulatas. Existem ainda os povos orientais de Xiansai.

Idiomas:

Não se sabe muito sobre outras línguas no mundo do Santuário, mas foram encontradas muitas runas mágicas e escrituras em Lut Gholein e Kurast. Antigos túmulos e santuários nos desertos de Aranoch, assim como as cidades corrompidas de Zakarum próximas a Kurast, possuem diversas inscrições em um idioma desconhecido.

Reinos Ocidentais

Entre as terras Bárbaras do norte e os vastos desertos do leste, estão as montanhosas e verdejantes florestas dos Reinos Ocidentais. Os Reinos Ocidentais são formados por três regiões: Entsteig, Khanduras e Westmarch. Esses reinos menores desenvolveram regras próprias de etiqueta, levando a muitos a considerar os Reinos Ocidentais como as mais civilizadas das terras. Essas opiniões contrastam com a pouca idade do reino. Outrora destino de mercadores e de viajantes pacíficos, conflitos internos recentes fizeram com que os Reinos Ocidentais se tornassem o destino de mercenários e outros visitantes sórdidos.

Os Reinos Ocidentais são bem conhecidos por sua riqueza florestal, em conseqüência dos nutrientes do solo, chuvas agradáveis e clima ameno. As florestas produzem inigualáveis suprimentos, como grãos e madeira, que são empregados em habitações, ferramentas agrícolas e armas de guerra. As Irmãs do Olho Cego, que habitam o interior das províncias de Entsteig, são famosas pelos arcos fabricados com a madeira das árvores de lá. Mas com as sombras caindo sobre o Santuário, os Reinos Ocidentais também estão mudando. As criaturas que habitavam as florestas tornaram-se agressivas e deformadas versões de suas formas naturais. Lenhadores têm visto muitas dessas criaturas, relatando esse perigo a viajantes e heróis para que se preparem melhor caso as encontrem.

Locais em destaque:

Acampamento das Ladinas: o acampamento é um forte improvisado localizado nas Terras Sangrentas dentro de Entsteig. O Acampamento das Ladinas, como o próprio nome diz, é o acampamento criado pelas sobreviventes da batalha do Monastério das Ladinas, que outrora foi atacado pelas forças infernais comandadas por Diablo, que tinha como objetivo transformar esse local em uma fortaleza contra as forças do Céu.

O acampamento possui uma defesa razoável. Um pequeno rio corre próximo dali, e uma barreira de troncos de madeira cerca o forte improvisado, enquanto que guardiãs estão posicionadas em todas suas entradas. Poucas sobreviventes estão dentro do acampamento, além de certos animais, como vacas e galinhas.

Fora das barricadas do forte existe uma cabana desocupada e um estábulo.

Duncraig: capital de Westmarch, localizada perto da cidade de Kingsport.

Kingsport: é uma cidade no Reino de Westmarch. O marinheiro Meshif inclui Kingsport em algumas de suas viagens marítimas, juntamente com os portos de Lut Gholein (onde geralmente é encontrado) e Kurast. Kingsport está localizada na costa sul de Westmarch, em frente às águas que levam até a ilha Skovos das Amazonas.

Tran Athulua: a mais importante cidade das Amazonas, que foi nomeada em homenagem à deusa Athulua, principal divindade amazônica. Quase foi tomada por piratas dos Mares Gêmeos durante um cerco, mas as Amazonas, que estavam sem munições, os derrotaram com flechas mágicas dadas pela própria deusa Athulua.

Tristram: capital de Khanduras outrora governada pelo rei Leoric. O antigo monastério Horadrim da cidade foi transformado em catedral e servia como sede do trono do rei.

É uma cidade pequena, com um poço em sua área central, cercado de poucas casas, um ferreiro, uma taverna e uma estalagem. Saindo um pouco da área central da cidade está um pequeno cemitério e logo em seguida a Catedral. Um pequeno riacho corre próximo à cidade e, na outra margem existe uma pequena cabana que dizem ser ocupada por uma bruxa.

Catedral de Tristram

RUMORES E BOATOS:

• Um feiticeiro maligno, enquanto executava um ritual mágico, sem querer libertou o demônio Na-Krul sob a cidade de Tristram, mas antes que ele pudesse escapar para a superfície, o mago selou magicamente as portas onde ele foi invocado.

• Lester, um fazendeiro que vive próximo a Tristram, saberia como acessar o covil infestado de criaturas onde também estaria Na-Krul.

• Existiria uma caverna próxima a um acampamento das Irmãs do Olho Cego que estaria repleta de monstros e demônios menores que poderiam ameaçar essas Ladinas.

• Próximo ao acampamento das Ladinas, passando as Planícies Frias e o Campo das Pedras, estaria o seu cemitério. Nesse local estaria uma Ladina Corrompida em especial: Blood Raven. Ela estaria ressuscitando as Ladinas mortas e tornando-as zumbis do mal.

• Na Floresta Negra, próxima ao acampamento das Ladinas, existe uma árvore em especial: a Árvore de Inifuss. Na casca do tronco dessa árvore estariam gravadas as runas de um ritual mágico para a abertura de um portal no Campo das Pedras que levaria até a cidade caída de Tristram.

• Deckard Cain, um sábio Horadrim, estaria sendo mantido prisioneiro na cidade caída de Tristram. Dizem que Cain era famoso pelo seu conhecimento de diversos itens mágicos e suas propriedades.

• Alguns dos antigos moradores da cidade de Tristram foram corrompidos e transformados em servos do mal.

• Existe uma região de Entsteig conhecida como Pântano Negro. Nesse pântano estaria perdido um livro com a localização da Torre Esquecida, uma grande construção de cinco andares que seria a moradia de um morto-vivo conhecido apenas como A Condessa. Nessa torre estariam guardados diversos tesouros e itens mágicos.

• A Condessa teria sido queimada viva e a Torre Esquecida seria tudo o que restara de seu antigo castelo.

• Na cordilheira de Tamoe, próximas ao Pântano Negro, existe um antigo Monastério. Lá estaria o artefato conhecido como Martelo de Horadrim, capaz de atribuir capacidades mágicas a uma arma ou armadura comum quando utilizado por um ferreiro experiente. O martelo estaria sendo guardado pelo demônio conhecido como O Forjador.

• No Monastério das montanhas Tamoe existiria uma passagem subterrânea que levaria até um antigo forte. Na prisão subterrânea do forte existiria uma passagem para as catacumbas de uma catedral, que estaria repleta de monstros e demônios.

• O Monastério, bem como o seu subterrâneo, estaria sendo transformado em um posto avançado do inferno, bloqueando assim a passagem para o leste.

• Andariel, a Donzela da Angustia, estaria comandando os monstros e demônios do Monastério. Seu covil seria a antiga catedral localizada abaixo do forte do Monastério das montanhas de Tamoe.

Desertos de Aranoch

A cordilheira de Tamoe, que se estende até a fronteira leste dos Reinos Ocidentais, atua como uma barreira natural nessas terras. Embora intransitáveis na maior parte de sua área, estas montanhas apresentam vastas e exuberantes florestas. Estas florestas contrastam com as terras ao leste: as areias áridas e implacáveis dos desertos de Aranoch.

Oferecendo um dos climas mais severos de todo o mundo, os desertos de Aranoch levam a vida de muitos a cada ano. Apenas os mais habilidosos e robustos nômades sobrevivem mais tempo nesse ambiente. Este vasto deserto é composto de um grande vazio, com algumas árvores e plantas adaptadas a ele. A água é rara entre suas dunas. O clima varia do intenso calor nos dias de verão aos ventos frios e secos nas noites de inverno.

Locais em destaque:

Lut Gholein: situada na parte ocidental da costa dos Mares Gêmeos, a cidade de Lut Gholein prosperou no ambiente impiedoso de Aranoch. Esta cidade costeira liga, com laços comerciais, os reinos do leste e oeste. Muitos nômades encontraram maneiras de sobreviver neste deserto hostil.

Santuário Arcano: o Santuário Arcano é uma dimensão criada pelo mago Horazon, para manter demônios presos e escravizados ali dentro. Conta a lenda que Lut Gholein foi construída sobre o portal que leva a essa dimensão. A área está repleta de Assombrações, Vampiros, Homens-Bode e armadilhas de relâmpago. A descrição do Santuário Arcano é de um local repleto de plataformas de pedra, do mesmo estilo de catedrais, suspensas em um vazio negro que lembraria o espaço sideral.

RUMORES E BOATOS:

• Nos esgotos de Lut Gholein vive uma terrível criatura, conhecida apenas como Radament, responsável pela morte de várias pessoas, incluindo o filho e o marido de Atma, a taverneira da cidade.

• As criaturas conhecidas como Garras Venenosas estariam quase completando um ritual para provocar um eclipse eterno. Esse ritual estaria acontecendo no templo dessas criaturas localizado no Vale das Cobras, próximo à Cidade Perdida, dentro dos Desertos de Aranoch.

• No Santuário de Horazon estariam pistas para a localização exata da tumba perdida de Tal Rasha.

• Os Horadrins há muito tempo, aprisionaram o espírito de Baal e de outros Demônios em Pedras da Alma. Tal Rasha, um dos Horadrins, enfiou no peito uma das pedras que continha o espírito de Baal, sendo possuído pelo Demônio. Os outros Horadrins o trancaram na Tumba de Tal Rasha, para evitar que Baal voltasse à vida. Duriel, o Lorde do Sofrimento seria o demônio que guarda a tumba contra invasores que poderiam ameaçar o receptáculo de Baal.

• Existe um portal mágico nas catacumbas do palácio do regente de Lut Gholein, Lorde Jerhyn, que levaria ao Santuário Arcano.

• O Santuário Arcano teria sido tomado por um grande feiticeiro maligno, conhecido apenas como O Invocador.

• Existe um cajado místico que seria capaz de abrir a tumba de Tal Rasha, porém para que não caísse em mãos erradas, ele foi divido em duas partes, a de madeira, e a de ferro, sendo escondidas a uma grande distância uma da outra para maior segurança da Alma de Baal. Esse cajado era conhecido como o Cajado de Horadrim.

• Através do poder místico do artefato conhecido como Cubo de Horadrim seria possível unir as duas partes do Cajado de Horadrim, porém ele estaria perdido assim como as duas partes do cajado.

• Apenas Deckard Caim sabe onde estão o Cubo e as partes do Cajado de Horadrim dentro dos grandes Desertos de Aranoch.

• Dizem que o próprio Diablo tenha passado disfarçado pela cidade de Lut Gholein recentemente. Acredita-se que seu objetivo seria colher informações sobre a verdadeira localização da tumba de Tal Rasha.

Ruas de Caldeum

Kehjistan

Sobre a costa oriental dos Mares Gêmeos está a selva esmeralda de Kehjistan. Há milhares de anos atrás, caçadores de recompensas encontravam a inabitada e exuberante Kehjistan, com suas chuvas agradáveis. Mas havia mais; a geografia de Kehjistan possuía áreas que emanavam certa energia mística, e, eventualmente aqueles com habilidades arcanas inatas, começaram a sentir e reconhecer esta energia, reunindo grupos para explorar estas áreas especiais. Foram fundados aqui os primeiros clãs de magos Vizjerei, os Ennead e os Ammuit. Infelizmente a história de Kehjistan não é completamente pacífica, pois houve a Guerra dos Clãs de Magos que quase deu fim aos clãs.

Geograficamente, Kehjistan é formado por quase um terço do hemisfério leste do Santuário. Com uma precipitação média de 160cm por ano, Kehjistan possui as maiores florestas tropicais do mundo conhecido. Esta imensa vastidão de selvas alimenta o Rio Argentek, que é o mais extenso rio do Santuário. Centenas de pequenos rios afluentes unem-se ao Argentek. Até recentemente, herbalistas e alquímicos recolhiam para estudos amostras de plantas e animais nativos de Kehjistan. Agora, a selva é demasiadamente perigosa tanto para visitas quanto para moradia. Aldeias inteiras, até mesmo pequenas cidades, foram aniquiladas.

Locais em destaque:

Caldeum: Caldeum é o maior centro comercial no Santuário, conectando os Reinos do Leste de Aranoch e os Reinos Ocidentais de Khanduras à Kehjistan por meio dos Mares Gêmeos. Devido à corrupção das florestas de Kurast por Mephisto, a nobreza de Kurast migrou para Caldeum para procurar refúgio. Logo, eles começaram a exigir seus “legítimos” direitos nas negociações do conselho da cidade, o que ocasionou um estado de guerra civil. Mas, devido à intervenção de Hakkan, o carismático Imperador dos Reinos Ocidentais, os cidadãos de Caldeum prosperaram por mais algum tempo.

Kurast: capital de Kehjistan que está localizada a oeste dos Mares Gêmeos. A cidade inteira foi corrompida por Mephisto, forçando os poucos sobreviventes a se abrigarem nas Docas de Kurast. Ormus, o curandeiro de Kurast, tem mantido ativo um feitiço que protege a cidade, mas que, por algum motivo estaria enfraquecendo. O Lorde do Ódio deve ser destruído, a fim de salvá-los, e os Três devem ser detidos antes de alcançarem seus objetivos.

Ureh: era uma cidade perdida que, segundo as lendas, teria um portal para o Céu aberto através da magia de seus magos locais, tendo seus habitantes deixado no Santuário todos os seus tesouros. Alguns aventureiros já partem em busca desses lendários tesouros e conhecimentos deixados pra trás.

RUMORES E BOATOS:

• Nos arredores de Caldeum existiria um acampamento de foras-da-lei, sendo que alguns dos que estão acampados ali são bandidos procurados pelas autoridades do Santuário.

• Nas docas de Kurast vive um alquímico chamado Alkor. Ele teria feito uma poção que aumentaria a vitalidade de quem a bebesse.

• Alkor possuía uma pequena estatueta de valor sentimental que foi roubada por um monstro. Ele estaria disposto dar a poção de vitalidade que teria criado à pessoa que recuperasse essa estatueta. Essa estatueta teria a forma de um pequeno pássaro de ouro.

• Há muito tempo foi conjurado um encanto em Kurast que afastava os demônios, mas com o tempo essa magia foi enfraquecendo.

• O encanto que protege Kurast foi conjurado por Hratli, o feiticeiro-ferreiro da cidade. O encanto estaria fraco porque uma espada sagrada teria sido roubada da cidade.

• A lâmina sagrada da cidade de Kurast se chama Gibdinn e guarda parte da alma de Hratli.

• Gibdinn estaria sendo guardada por asseclas do inferno em algum lugar da floresta próxima a Kurast.

• Em Travincal, um local próximo a Kurast, existe um templo que seria a prisão de Mephisto.

• Diablo e Baal já teriam pistas sobre a localização do templo que aprisiona Mephisto e eles estariam procurando uma maneira de libertar seu irmão.

• A prisão de Mephisto só poderia ser aberta com a destruição da Orbe da Influência, que estaria na entrada da referida prisão. A Orbe teria sido usada por Mephisto para controlar os sacerdotes de Zakarum.

• A Orbe da Influência somente poderia ser destruída com uma arma que guarda a essência do único sacerdote de Zakarum que não teria sido corrompido por Mephisto.

• O sacerdote que Mephisto não conseguiu controlar chamava-se Khalim.

• Para garantir que Mephisto não escapasse de sua prisão, as partes do corpo de Khalim foram enterradas em diferentes locais das florestas de Kehjistan, pois se acredita que reunindo essas partes, juntamente com sua arma mágica, seria recriado o artefato capaz de abrir a prisão de Mephisto.

• Após reunir o Olho, o Cérebro, o Coração e o Mangual de Khalim seria possível forjar novamente o artefato capaz de destruir a Orbe da Influência, porém ambos seriam destruídos no processo.

• O Mangual de Khalim estaria no poder de um dos Demônios Conselheiros de Mephisto.

• Somente o Cubo de Horadrim seria capaz de unir todas as partes de Khalim em um só artefato.

Terras Bárbaras

A região gélida do Santuário guarda um incrível tesouro: a Pedra da Alma Mundial. Em Sescheron, capital das Terras Bárbaras, encontra-se Harrogath, lar dos povos protetores das montanhas. Situada na base da Montanha Arreat, a mais alta das Terras Bárbaras, Harrogath é o último posto fortificado contra ameaças malignas ao grande tesouro escondido em Arreat.

No pico da montanha Arreat está a entrada da fortaleza que guarda a Pedra da Alma Mundial. Para alcançar o topo, é necessário percorrer numerosos túneis congelados escavados na montanha há muito tempo pelos bárbaros.

Locais em destaque:

Harrogath: Harrogath é uma cidade-fortaleza habitada por bárbaros que protegem a passagem para Arreat contra qualquer força maligna, devido ao grande tesouro escondido no topo dessa montanha.

Montanha Arreat: a Montanha Arreat é a mais alta montanha próxima a Harrogath, e o lugar de repouso da Pedra da Alma Mundial.

Existem três guerreiros no topo da montanha que protegem a entrada para a Câmara da Pedra da Alma Mundial. Seus nomes são Korlic, Madawc, e Talic. Os três guerreiros foram convocados pelos Antigos para ir para o cume da montanha a fim de protegê-lo. Honrados com essa tarefa, eles partiram para guardar a Pedra da Alma Mundial para toda a eternidade.

Sescheron: capital das Terras Bárbaras. Uma lenda local diz que teria sido Kala, a antiga profeta da Sescheron, que convenceu Talic, um bárbaro local, a tornar-se um dos protetores da fortaleza que guarda a Pedra da Alma Mundial.

RUMORES E BOATOS:

• Relatos de batedores dizem que um exército de demônios armados com catapultas estaria marchando em direção de Harrogath.

• A alquimista de Harrogath estaria desaparecida. Alguns dizem que ela teria sido raptada.

• A mulher de Harrogath que desapareceu é descendente de um dos Antigos.

• Nihlathak, o atual alquimista de Harrogath teria um pacto secreto com Baal.

• Nihlathak saberia o paradeiro da Relíquia dos Antigos.

• Existem três grandes guerreiros que protegem eternamente a entrada da fortaleza onde está a Pedra da Alma Mundial.

• Os guardiões da fortaleza da Pedra da Alma Mundial são estátuas com os espíritos de grandes bárbaros do passado: Talic o Defensor, Madawc o Guardião e Korlic o Protetor.

• Aquele que possuir a Relíquia dos Antigos, um totem sagrado das tribos bárbaras, terá livre acesso à fortaleza da Pedra da Alma Mundial.

Scosglen

Scosglen está localizada ao nordeste do Santuário. Ao sul faz fronteira com Kehjistan e ao norte é banhado pelo Mar Gélido.

Após as Guerras dos Magos, um grupo de bárbaros deixou Arreat e se refugiaram nas florestas de Scosglen. Ali, em pequenas torres, eles se tornaram druidas, aprendendo a controlar o clima, os animais, e até mesmo se transformar neles. Scosglen é habitada por druidas desde então.

Locais em destaque:

• **Tu'r Dul'ra:** Tu'r Dul'ra é a maior escola de Druidas do norte de Scosglen. Ela encontra-se dentro de um imenso carvalho chamado Glór-an-Fháidha, e é a mais respeitada fonte de orientação e de ensino para os druidas da tradicional Caoi Dúlra.

Xiansai

Xiansai é uma ilha do extremo norte do Santuário. Essa ilha seria o lar de uma civilização oriental ainda não explorada. Dizem os rumores que certas armas e o próprio treinamento marcial dos Assassinos sejam originários de lá. A própria Fraternidade do Ramo dos Monges teria sido fundada nessa ilha. Outros dizem que as mulheres Magas também são dessa ilha do Santuário.

RUMORES E BOATOS:

• Larzuk, um cidadão de Harrogath, estaria fabricando secretamente grandes tubos metálicos que disparariam pesadas esferas metálicas impulsionadas com um estranho pó negro descoberto pelos alquimistas de Xiansai.

• As tropas infernais já teriam conhecimento sobre as descobertas dos alquimistas de Xiansai e estariam preparando um ataque para roubar essas idéias para então usá-las contra as forças da Luz.

Céu e Inferno

O Céu (ou Paraíso) é a moradia das forças espirituais da luz. Os exércitos celestiais são comandados pelos Arcanjos e pelo Conselho de Angiris.

A guerra entre o Céu e Inferno aconteceu muito tempo antes da existência dos mortais. Nenhum dos lados venceu a disputa. O principal objetivo do Céu é a abolição da dor, do sofrimento e do pecado. Suas forças também preservam a ordem e a harmonia entre todos os seres, além de proteger a humanidade da corrupção, ganância e destruição causada pelos seres infernais. O Paraíso trava uma guerra santa contra tudo o que os Demônios Primordiais almejam.

Os habitantes do Paraíso são Anjos, que comandados pelos Arcanjos, normalmente mais poderosos. Os Arcanjos juntos formam o Conselho de Angiris. Juntos eles definem as normas do Paraíso.

O Inferno é a morada de demônios e dos Lordes Diablo, Mephisto e Baal. É daqui que eles comandam seus ataques contra as forças da luz.

O Inferno do Santuário pode ser comparado ao da mitologia grega, com caminhos negros cercados de lava incandescente e adornado com as almas de pecadores que foram abandonadas à própria sorte e monstros grotescos espreitando por vítimas. Fazendo jus ao seu nome, é um verdadeiro pesadelo.

Locais em destaque:

Fortaleza da Desordem: é o último posto avançado do Céu aos portões do inferno. Ela serve como base para os Anjos e os seus aliados mortais em sua luta contra as forças das trevas. Mesmo a sua situação ser precária, as forças infernais nunca conseguiram invadi-la. É sustentada por magias poderosas e inexpugnáveis.

Dizem que esta fortaleza pode ser acessada por seres da luz através de um portal existente na câmara onde Mephisto está preso.

Planícies do Desespero: cercam a Fortaleza da Desordem e são habitadas por diversos tipos de demônios menores. Várias almas podem ser encontradas aqui, acorrentadas e sofrendo todos os tipos de torturas.

Cidade dos Condenados: esta área é similar as Planícies do Desespero, porém existem aqui algumas ruínas do que um dia foram templos e residências e os demônios que ali estão são um pouco mais poderosos. Este local liga as Planícies do Desespero com o Rio de Chamas.

Rio de Chamas: como o próprio nome diz, este rio é feito de lava incandescente e cerca o Santuário do Caos. O calor

é insuportável e poucas pedras flutuam sobre ele, formando passagens estreitas e perigosas. Almas de condenados estão constantemente caindo em suas “águas” e, os que conseguem, suplicam por perdão, enquanto seus corpos são queimados na lava.

Santuário do Caos: também chamado de Covil do Terror, é uma grande catedral pertencente ao próprio Lorde do Terror. No interior do Santuário do Caos, existe um semi-plano de onde Diablo comanda suas tropas infernais. O Santuário do Caos sempre está repleto de inúmeras crias infernais.

Duas colunas de estátuas demoníacas que parecem star sempre em prontidão adornam a entrada do Covil do Terror.

RUMORES E BOATOS:

• Nas Planícies do Desespero existe uma alma torturada e escura que foi enganada vários anos atrás. Ele é chamado de Izual pelos mortais, e no passado era o mais confiável Tenente do Arcanjo Tyrael.

• Em algum local do Rio de Chamas está a Forja Infernal, um lugar onde uma Pedra da Alma pode ser destruída.

• Uma Pedra da Alma só pode ser destruída na Forja Infernal com um golpe preciso de um artefato conhecido como Martelo Infernal.

• A Forja Infernal seria guardada por um demônio poderoso conhecido como Hephasto, o Armeiro.

• O guardião da Forja Infernal usa como arma o próprio Martelo Infernal.

• Entre o Rio de Chamas e a entrada do Santuário do Caos está o anjo Hadriel em eterna guarda da catedral de Diablo. Ele alertará a todos os emissários da luz sobre os perigos do Santuário do Caos.

Os olhos das estátuas que adornam a entrada do Santuário do Caos acompanham os passos de quem entra na catedral, alertando aos demônios que ali estão, e ao próprio Diablo, sobre a presença de intrusos.

• A passagem para o semi-plano de onde Diablo comanda suas tropas pode ser aberta de dentro do Santuário do Caos, acionando-se cinco selos místicos presentes no interior dessa catedral.

• A cada selo acionado do Santuário do Caos, serão libertados diversos tipos de demônios poderosíssimos para proteger a entrada do covil de seu mestre.

Linha do Tempo do Santuário

A seguir será apresentada uma pequena linha do tempo, contendo um resumo dos fatos ocorridos no mundo de Santuário, para que jogadores e mestres possam situar-se e rolar suas aventuras.

Ano 700: Liderados por Azmodan e Belial, muito dos demônios do Inferno se levantaram contra os Demônios Primordiais em uma rebelião que acabou expulsando Diablo, Mephisto e Baal do inferno, deixando-os exilados no Santuário.

Ano 897: O arcanjo Tyrael recruta heróis mortais para criar o Horadrim. Ele lhes dá uma missão de encontrar e aprisionar os Demônios Primordiais nas Pedras das Almas.

Ano 902: Mephisto é capturado perto das selvas de Kehjistan e aprisionado dentro do templo de Zakarum, local que se transformaria em Kurast.

Ano 903: Baal é encontrado perambulando pelos desertos de Lut Gholein. Tal Rasha, líder do clã Horadrim, se sacrifica para capturar Baal, pois sua Pedra da Alma estava danificada.

Ano 912: Diablo é finalmente capturado por um grupo de monges de Horadrim liderados por Jered Cain. Os monges enterram a Pedra da Alma de Diablo em Khanduras, perto do rio Talsande. E sobre aquele solo, eles constroem um monastério de Horadrim com uma rede de catacumbas.

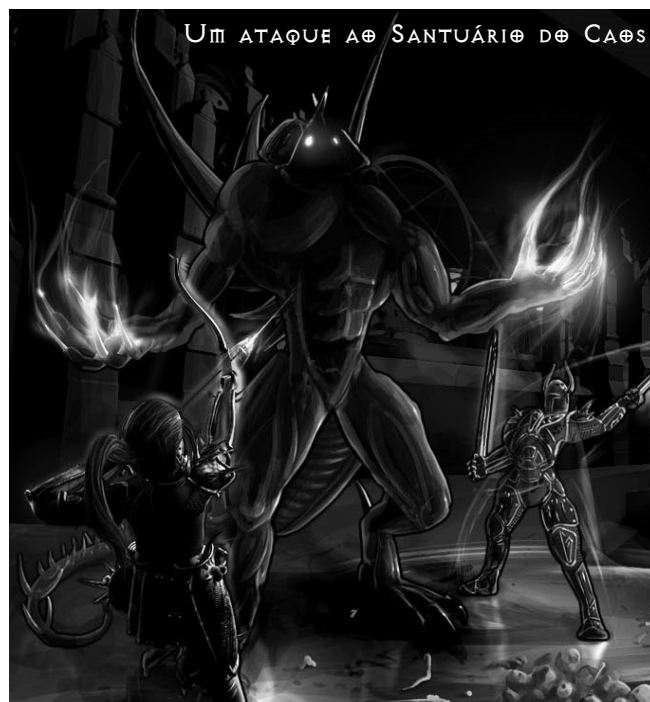
Ano 918: A cidade de Tristram é estabelecida ao redor do monastério de Horadrim.

Ano 1080: Em Tristram, o monastério de Horadrim é abandonado.

Ano 1100: Por falta de missões a empreender, o clã Horadrim desvanece-se na história e nas lendas.

Ano 1264: O lorde oriental Leoric chega a Tristram e se declara Rei, convertendo o velho monastério abandonado de Horadrim em uma catedral de Zakarum. Seu conselheiro, O arcebispo Lázarus, secretamente libera Diablo de sua Pedra da Alma.

O Rei Leoric se perde na loucura enquanto se esforça em vão na luta para resistir contra a possessão de Diablo.

Um ataque ao Santuário do Caos

Ano 1265: Cada vez mais enlouquecido, o Rei Leoric começa a encarcerar todos que questionam sua autoridade executando-os como traidores. Ele declara guerra ao reino do Oeste (Westmarch).

Diablo sequestra e possui o Príncipe Albrecht, filho único do Rei Leoric.

Lachdanan, capitão do exército do Rei Leoric, retorna de uma batalha desastrosa contra as forças do Oeste (Westmarch) e é forçado a matar o Leoric. O monarca caído amaldiçoa Lachdanan e seus seguidores. Logo, Lachdanan e seus guardas são atacados pelo Rei Leoric, que no dia de seu enterro fora ressuscitado como o Rei Esqueleto.

O arcebispo Lázarus conduz um grupo de aldeões dentro da catedral, abandonando-os para serem trucidados pelo demônio Butcher. A população de Tristram começa a fugir da cidade.

Heróis chegam a Tristram e derrotam o demônio carniceiro Butcher.

Os heróis matam o arcebispo Lázarus e derrotam o Rei Esqueleto.

Diablo é derrotado pelos heróis, e um deles enterra a pedra das almas em sua própria testa, tentando em vão contê-lo. E apesar de sua nobre intenção, seu espírito valente sucumbe rapidamente a corrupção de Diablo. Ele se torna o Andarilho Sombrio deixando a cidade de Tristram para trás pouco antes de ela ser atacada e destruída por legiões de demônios.

Mar Gélido
Xiansai
Scosglen
Tür Dûlra
Terras Bárbaras
Montanha Arreat
Harrogath
Sescheron
Golfo de Westmarch
Entsteig
Cordilheira de Tamoe
Acampamento das Ladinas
Khanduras
Templo de Andariel
Monastério das Ladinas
Lut Gholein
Tristram
Kehjistan
Caldeum
Ureh
Travincal
Rio Argenteo
Kurast
Pântanos
Grande Oceano
Westmarch
Aranoch
Mares Gêmeos
Duncraig
Kingsport
Florestas de Torajan
Ruínas da Catedral de Inarius
Catedral da Luz
Ruínas do Templo de Mephisto
Tran Athulua
Philios
Ilhas das Amazonas
Skovos
Lycander
Pântanos
Mar da Luz
N
70 140 210 280 Km
Santuário

As próximas páginas irão detalhar cada Kit de Personagem presente no mundo de Diablo. Os Kits apresentados a seguir seguem as mesmas regras presentes no Super Manual do Aventureiro Medieval, com exceção de que não são adotados os Kits Avançados.

Amazona

Custo: 2

Restrições: apenas mulheres.

Vantagens: recebe Armeiro (Arcos – de Máquinas), Armeiro (Flechas – de Máquinas) Primeiros-Socorros‡ (de Medicina), Religião‡ (de Ciências), Furtividade‡ (de Crime), Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx2.

As Amazonas são mulheres guerreiras oriundas de um grupo de ilhas dos Mares Gêmeos, perto da fronteira do Grande Oceano. Apenas o pico do Monte Karcheus rompe as extensões de florestas exuberantes sobre as ilhas.

As Amazonas são um povo relativamente isolado culturalmente. Adaptaram-se ao longo dos séculos em seu meio tropical, construindo magníficas cidades em meio às florestas. Estas cidades são fenômenos arquitetônicos e fontes de grande orgulho das Amazonas. Elas não seguem os ensinamentos de Zakarum, mas sim uma prática politeísta que adere ao rigoroso princípio da Ordem. Os seus oráculos há muito tempo previam o Exílio Negro, e elas têm sido preparadas para combatê-lo desde então. As Amazonas, tendo como destino a destruição dos Demônios Primordiais, estabeleceram uma nova era mortal, quando homens e mulheres poderão, finalmente, ter seu devido lugar no universo, não se limitando a meros brinquedos para os seres dos Reinos Exteriores.

As Amazonas são marinheiras; uma das primeiras civilizações a terem feito contato comercial com os Reinos do Ocidente e com Kehjistan no Oriente. Seu comércio têm oferecido a elas a reputação de guerreiras astutas e estrategistas. Geralmente elas são contratadas como mercenárias, por serem soldados experientes e leais - desde que o contrato não entre em conflito com seu senso ético.

Seu panteão de deuses consiste de uma hierarquia bem definida, cada membro defendendo alguns segmentos do equilíbrio da Ordem. É este sentido de ordem que move as Amazonas, até mesmo em seus mais pequenos atos. A sua principal divindade é Athulua que, com o seu consorte, Kethryes, regem e as estações ao longo do tempo. Abaixo destes deuses existem uma variedade de deuses menores, cada um responsável por sua própria esfera de influência cotidiana entre os povos das Amazonas. As Amazonas acreditam que este panteão é um resquício dos primeiros povos que habitavam as ilhas séculos atrás. De acordo com registros antigos, eles compartilham os mesmos nomes destes deuses, embora os aspectos de sua personalidade parecem ter evoluído ao longo dos séculos.

Na cultura das Amazonas, somente as mulheres são guerreiras; tanto a sua superioridade intrínseca quanto a destreza corporal são mais adequadas para lutar nas densas florestas tropicais das ilhas. A sua sociedade está longe de ser estratificada, pois os homens são responsáveis por quaisquer posições na comunidade, tanto no governo, no clero, no comércio ou em ocupações agrícolas.

A Amazona pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

• **Tiro Múltiplo:** a Amazona recebe os benefícios da Vantagem Tiro Múltiplo, porém apenas quando utilizar qualquer tipo de arco e flecha.

• **Empalar:** você consegue causar um dano maior com alguma arma perfurante de ataque corpo-a-corpo (dano baseado em Força) pelo custo de sua durabilidade. Declare que você está usando esta habilidade antes de rolar sua FA. Em caso de acerto, você causa +1d de dano adicional, porém sua arma ficará avariada. Para cada duas utilizações

desta habilidade, sua arma perde 1 Ponto de Forja. Caso você não utilize as regras de Pontos de Forja, o jogador deverá rolar 1d após ter utilizado esta habilidade: em caso de um resultado 6, a arma quebrará e não poderá mais ser utilizada até ser consertada (Armas Especiais ou mágicas não quebram, porém ainda assim precisarão ser consertadas devido ao dano).

• **Flecha Elemental:** a Amazona pode transformar suas flechas comuns em flechas carregadas com certo elemento. Ela pode lançar a magia Flecha Elemental (Calor/Fogo, Frio/Gelo ou Veneno – todas com Focus 1 inicialmente), uma vez por dia para cada ponto de sua Habilidade (no mínimo uma vez por dia). Cada vez que usa este poder, a Amazona encanta 1d3 flechas e não consome Pontos de Magia, porém, se desejar, ela ainda pode continuar usando esta habilidade pelo custo normal em PMs e até mesmo evoluir seus efeitos comprando normalmente com pontos mais Focus nos Caminhos necessários.

Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, mas cada compra equivale a um tipo de Flecha Elemental diferente (dos citados anteriormente).

• **Valkíria:** ao utilizar esta habilidade, a Amazona invoca uma Valkíria, uma criatura mágica à sua imagem que a auxilia em combate (sob total controle da Amazona). Este poder funciona de maneira idêntica à magia Invocação da Sombra (consulte o Super Manual 3D&T Turbo), porém a Amazona pode usar este poder uma vez por dia pelo custo de 2 PMs (metade de seu custo normal), mas, se a Valkíria for destruída, ela ainda poderá criar outras naquele mesmo dia, mas pelo custo normal em PMs da magia.

Amazona

Assassino

Custo: 2

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Atuação‡ (de Artes), Acrobacia, Alpinismo‡ e Natação‡ (de Esportes), Armadilhas e Furtividade (de Crime), Arma Viva, Usar Arma Simples (Medieval, Katar) e Usar Arma Exótica (Medieval, Shuriken) gratuitamente.

Desvantagens: não pode lançar magias divinas e arcanas, somente poderes psíquicos.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

No terceiro século, dois irmãos ascenderam na dominância do clã de magos Vizjerei; seus nomes eram Horazon e Bartuc. Ambos eram igualmente poderosos e ambiciosos, e fascinados pelo poder que poderiam obter praticando Magias Demoníacas; porém, eles discordavam no ponto de qual seria a melhor maneira de estudar demônios. Enquanto Horazon via os demônios como uma grande fonte de poder. Ele acreditava que, para usar da melhor maneira possível os poderes demoníacos, esses seres deveriam ser subordinados à sua vontade. Seu irmão, contudo, começou a simpatizar com os poderes demoníacos e sentia (com uma pequena influência dos demônios) que as forças demoníacas seriam melhores entendidas com a sua aliança às Autoridades Infernais, para então seus segredos serem descobertos. E foi exatamente isso que ele fez. Suas filosofias extremamente opostas causaram uma grande divisão no clã Vizjerei.

Quando a sua rivalidade culminou na inevitável violência, os combatentes perceberam tarde demais que eles não passavam de peões dos demônios parasitas. A batalha resultante foi grandiosa, e quando o silêncio do remorso retornou, Bartuc estava morto, Horazon partiu em auto-exílio, e os Vizjerei aprenderam uma valiosa lição. Os magos sobreviventes, um pequeno grupo que restou do grande clã Vizjerei, resolveram que iriam rejeitar para sempre a Magia Demoníaca e voltaram seus estudos às Magias Elementais. Para assegurar que uma tragédia similar nunca mais ocorra, eles formaram uma ordem secreta com o propósito de policiar os clãs de magos, destruindo a corrupção onde ela for encontrada. Este foi o nascimento dos Viz-Jaq'tarr, a Ordem de Assassinos de Magos – conhecidos também como Assassinos.

Sabendo que a ordem pode ser corrompida se exposta aos poderes mágicos, os Vizjerei crêem na importância de estes Assassinos manterem suas mentes puras. Eles vivem em meditação e extraem seu poder de seu interior, e não de forças externas que facilmente poderiam ter interferências demoníacas ocultas. Para este fim, a Ordem não emprega as artes mágicas diretamente, preferindo utilizar dispositivos engenhosos e itens encantados para enfrentar aqueles que possuem grandes poderes místicos. Para favorecer seu esforço contra a corrupção demoníaca, eles se concentram nas habilidades marciais naturais dos seus corpos, tanto físicas quanto mentais.

Devido ao segredo da Ordem, algumas pessoas, até mesmo magos, não sabem mais do que rumores sobre esta misteriosa organização. Sua reputação é coberta de ambigüidades. Lendas de sua corajosa vigilância, e o temor pela sua vingança, vêm mantendo os magos longe da tentação e corrupção. Porém, com o reaparecimento dos Três, e do subseqüente aumento das manifestações demoníacas no mundo, a Ordem foi exposta ao público recentemente.

O Assassino pode comprar os seguintes poderes ao custo de 1 ponto cada:

• **Manto de Sombras:** este poder permite ao Assassino tornar seu corpo e seus itens escuros como uma sombra,

permitindo se esconder melhor entre as sombras (recebe um bônus de +2 em testes de Furtividade). Ele ainda pode ser ouvido, farejado ou percebido de outra forma. Ver o Invisível (de Sentidos Especiais) vence totalmente esta habilidade. Qualquer que seja a forma de ter sido percebido cancela imediatamente o poder. Atacar um Assassino que esteja sob o efeito desta habilidade impõe ao atacante um redutor de H-2. Consome 1 Ponto de Magia a cada uso.

• **Defesa com Armas:** o Assassino, quando utiliza as katares, consegue esquivar e defender ataques com maior facilidade. Ele recebe um bônus de H+1 quando realiza Esquivas (não cumulativo com Aceleração e/ou Teleporte) e FD+2 quando estiver empunhado duas katares (ou duas armas de combate corpo-a-corpo com FA que não ultrapasse F+H+1d+2), uma em cada mão. Esta habilidade não funciona se o Assassino estiver empunhando apenas uma katar (ou outra arma que atenda os requisitos mencionados).

• **Improvisar Armadilhas:** com esta habilidade, o Assassino pode construir armadilhas improvisadas rapidamente. Ele pode criar esses aparelhos improvisados usando os materiais que tem consigo no momento, ou que pode conseguir nas proximidades. Um Assassino pode, por exemplo, soltar uma pedra do teto e ligá-la a um fio para improvisar uma armadilha de bloco de pedra caindo. O Assassino leva algumas horas para fabricar uma armadilha, dependendo de sua potência (duas horas para cada 1d de dano – veja a seguir). Ao fim desse tempo ele faz um teste da Especialização Armadilhas (Fácil, Médio ou Difícil, dependendo do Mestre). Caso seja concluída com sucesso, a armadilha pode ser instalada. Ela pode ser evitada pela vítima com um teste de Esquiva. Esse teste sofre um redutor igual à metade da Habilidade do Assassino (arredondado para baixo). O Assassino pode somente produzir armadilhas cujo dano máximo seja igual à sua Hx1d.

• **Sombra Guerreira:** ao utilizar esta habilidade, a sombra do Assassino cria massa e volume, se tornando sólida e com vida própria, o ajudando no combate (sob total controle do Assassino). Este poder funciona de maneira idêntica à magia Invocação da Sombra (consulte o Super Manual 3D&T Turbo), porém o Assassino pode usar este poder uma vez por dia pelo custo de 2 PMs (metade de seu custo normal), mas, se a sombra for destruída, ele ainda poderá criar outras naquele mesmo dia, mas pelo custo normal em PMs da magia.

ASSASSINA

Bárbaro

Custo: 2

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Intimidação (de Manipulação), Doma‡ e Montaria‡ (de Animais), Alpinismo e Natação‡ (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais), Fúria Guerreira (veja a seguir); pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx6.

Pontos de Magia: Rx2.

Dizem que quando o mundo era muito jovem as tribos das Estepes do Norte receberam uma missão sagrada. Em algum local nas profundezas da grande Montanha Arreat, descansa uma fonte de grande poder, crucial para o bem da humanidade. As tribos atuam como guardiãs desse artefato e, tendo isso como dever sagrado, devotaram suas vidas na vigilância deste poder.

Envoltos em mistério e tradições, esses povos se referem a si mesmos como Filhos de "Bul-Kathos", o grande e antigo rei. Para melhor protegerem suas terras de forças estrangeiras eles adotaram um estilo de vida nômade, freqüentemente deslocando-se dentro dos confins dos Estepes, e mantendo algumas instalações permanentes. Isolando a si mesmos do resto do mundo, eles evitam o uso de magia e máquinas complexas, pois acreditam que estas coisas só enfraquecem a determinação adquirida ao longo dos anos.

Os Filhos de Bul-Kathos desenvolveram uma afinidade com a terra e aprenderam a canalizar as energias primordiais juntamente com a natureza para melhorar ainda mais suas proezas físicas. É por esse motivo, e também por não terem tido contato com as armadilhas do restante do mundo, que os Reinos do Oeste historicamente referem-se esses povos como "Bárbaros", um apelido que dão a falsa idéia da rica cultura e história espiritual que esses povos realmente possuem. Apesar dos negócios que poucos fazem com este povo curioso, eles apenas os fazem nos pontos mais longínquos de suas terras. Todas os tipos de invasão são proibidos nos territórios ao redor da Montanha Arreat, e os guerreiros das tribos do norte são rápidos em frustrar qualquer incursão. Qualquer tentativa de conquista sempre encontrou uma violenta e decisiva resistência.

É interessante que recentemente, desde que as notícias do reaparecimento de Diablo começaram a circular, um pequeno número de Bárbaros guerreiros foram vistos vagando pelas terras fora das Estepes, preparados para a guerra e procurando informações relacionadas as atividades recentes dos Demônios Primordiais.

Em combate ou situações de tensão, um Bárbaro pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Bárbaro enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, o Bárbaro em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate. Este poder do Bárbaro é similar à magia Fúria Guerreira, que ele pode evocar sem atender às exigências, porém ainda pagando o custo de 2 PMs, e só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito dura até o fim do combate; o Bárbaro enfurecido fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.

O Bárbaro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

• Insulto: zombando com gritos e gestos o Bárbaro pode fazer um único adversário combater somente a ele. Com uma ação parcial, você força seu oponente a realizar um teste de R-2. Se falhar, o adversário avança contra o Bárbaro e somente poderá atacar a ele nas próximas 1d+1 rodadas. O adversário deve poder perceber o Bárbaro para que possa ser afetado por esta habilidade. Oponentes que não sejam considerados inteligentes (como certos tipos de mortos-vivos, construtos ou animais) são imunes.

• Furacão: com esta habilidade, o Bárbaro recebe os benefícios da Vantagem Ataque Especial Giratório.

• Grito de Batalha: com um urro apavorante, o Bárbaro pode abalar seus adversários que estiverem a até 10m dele. Os oponentes dentro do alcance deverão realizar um teste de R-1 ou então sofrerão uma penalidade de FA-1 e FD-2 durante 1d+1 rodadas. Consome 2 PMs a cada uso. Exigências: Insulto.

• Ordens de Batalha: o Bárbaro pode, como uma ação parcial, gritar comandos para seus aliados, os alertando de como enfrentar seus oponentes. Isto concede um bônus de FA+2 para todos os aliados a até 10m de distância do Bárbaro e o efeito dura até o seu próximo turno. Consome 1 Ponto de Magia cada uso.

Camponês

Custo: 0

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe uma Especialização qualquer e Usar Arma Simples (Medieval, apenas UMA).

Desvantagens: começam com metade do dinheiro inicial.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx1.

O fazendeiro comum; o atendente de lojas e tavernas; o construtor de casas e produtor dos diversos itens que os aventureiros podem encontrar mundo afora. Camponeses geralmente não buscam por uma vida perigosa de aventureiro e nem possuem as habilidades necessárias para isso. São especializados em suas vocações próprias e são a maioria na população.

Camponeses são péssimos aventureiros. Este tipo de arquétipo é reservado para aqueles que não se encaixam nos outros parâmetros oferecidos pelos outros Kits.
Um personagem com este Kit pode assumir diretamente um outro Kit comum (e este será abandonado).

Druida

Custo: 2

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Doma, Montaria e Tratamento‡ (de Animais), Primeiros-Socorros (de Medicina), Natação‡ (de Esportes), Diplomacia‡ (de Manipulação), Sobrevivência (florestas), Arena (florestas), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: deve adotar duas Desvantagens entre as seguintes: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a animais e plantas), Código de Honra de Área (não lutar em cidades), Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de florestas) ou Fúria; veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

No antigo tomo dos Druidas, o Scéal Fada, está escrito que Bul-Kathos, o grande rei das tribos de Bárbaros, possuía um misterioso confidente, que era apenas conhecido como Fiacla-Géar. Este homem é descrito algumas vezes como um amigo íntimo de Bul-Kathos, e outras vezes, como seu irmão. Independente da origem de sua relação, seu elo era forte, e juntos eles compartilharam antigos segredos: os mistérios subterrâneos da Montanha Arreat, o dever sagrado das tribos em proteger esses mistérios e as profecias que se referem aos tempos negros vindouros. Eles concordaram que esses povos se devotam de tal maneira em seu dever sagrado para que ninguém mais fique encarregado dessa tarefa. Porém eles discordaram em como os povos poderiam realizar essa tarefa de melhor maneira. Bul-Kathos acreditava que, somente mantendo juntas as tribos e treinando-as com rigor em disciplinas marciais, elas poderiam se concentrar no seu objetivo pelas próximas gerações. Fiacla-Géar, por outro lado, acreditava que somente alcançando a singularidade espiritual com as terras que juraram proteger é que essas tribos conseguiriam verdadeiramente apreciar a importância de seu papel. Ambos concordaram que a filosofia do outro possuía seu mérito, e então Bul-Kathos uniu as tribos; Fiacla-Géar juntou um pequeno grupo que consistia dos maiores dos maiores guerreiros-poetas e xamãs e retiraram-se para as florestas vizinhas, conhecidas como Scosglen. Lá ele e seu povo criaram a primeira das Escolas de Druidas: grandes moinhos de pedra, cobertos por videiras e seguramente escondidos dentro da densa floresta. Eles habitam esse local desde então, forjando um novo meio de vida, cultura e língua, sem vínculo com seus primos Bárbaros e seus métodos. Fizeram também a promessa de não retornar às Estepes da Montanha Arreat até que o Uileloscadh Mór, a batalha final entre homens e os demônios Infernais, aconteça.

Aqui, em preparação para o iminente conflito, Fiacla-Géar ensinou ao seu povo o Caoi Dúlra, o caminho do pensamento que guarda a harmonia com os elementos naturais do mundo, das plantas e animais, como o centro das mais intrínsecas crenças, que para eles são a personificação do mundo real que os Druidas juraram proteger. O Caoi Dúlra não é a base de seu sistema de valores, porém com estudo e treinamento, os Druidas aprenderam como criar um vínculo com as entidades naturais do Santuário. Este elo é tão puro que conseqüentemente eles descobriram como falar com as plantas e animais; e estas criaturas os mostraram todos os segredos do mundo natural. Elas ensinaram métodos para chamar animais de lugares longínquos, como invocar da terra plantas sentinelas, métodos para mudarem de forma e compartilharem os poderes dos animais, e até mesmo, por um período limitado, técnicas de controle do clima.

Em Túr Dúlra, a maior das Escolas de Druidas, fica o magnífico carvalho Glór-na-Fháidha. Esta árvore é a maior

fonte de referência dos ensinamentos e orientação dos Druidas. Embaixo de seus galhos, os Druidas de Scosglen, por séculos, honram não somente seu poderoso arsenal de magias naturais, mas também as habilidades marciais que eles mantiveram de seus antepassados Bárbaros. Eles o fazem, pois acreditam que sejam a última linha de defesa do mundo quando chegar o tempo do grande conflito, uma época que acreditam estar próxima. Atacando furiosamente os habitantes Infernais e os Leathdhiabhala, corrupções demoníacas das criaturas que juraram defender, os Druidas, enfim, saíram de suas florestas, marchando ao encontro dos enviados do Caos.

• **Poderes Garantidos:** Druidas podem falar com os animais livremente. Nem sempre a compreensão é completa – tudo depende da inteligência do próprio animal. Esta habilidade também pode funcionar com certos tipos de monstros “naturais”, como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.

Alguns Druidas possuem conhecimento mágico, porém seu leque de magias é reduzido. Escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Druida pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Aderência, Anfíbio, Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo, Frio/Gelo e Vento/Som), Ataque Mágico (somente Ar, Fogo e Relâmpago), Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Coragem, Criar Água, Criar Luz, Cura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Dominação Total (apenas animais, ignore Telepatia), A Erupção de Aleph, Força Mágica, Garras de Atavus, Megalon (apenas em animais e plantas), Mikron (apenas em animais e plantas), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Regeneração e Terremoto.

Além de suas Magias Iniciais, Druidas também podem adquirir os seguintes poderes ao custo de 1 ponto cada):

• **Invocar Animal:** o Druida pode invocar um animal selvagem como aliado. Esse animal pode ser um dos descritos abaixo:

• *Corvo:* F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.

• *Lobo:* F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

• *Urso:* F3, H2, R2, A0, PdF0.

• **Licantropia:** o Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de animal selvagem, que deve ser escolhido durante a criação do personagem (ou quando esta habilidade for adquirida). São permitidos os mesmos que poderiam servir como companheiros (exceto Corvo – veja o tópico anterior), porém as Características mais altas são mantidas (do Druida ou do animal) e não somadas. A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso perca a consciência ou seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com animais da mesma espécie) e nem usar magias, armas ou itens (suas roupas e equipamentos são absorvidos na transformação em animal).

Feiticeira

Custo: 1

Restrições: apenas mulheres.

Vantagens: recebe Lábia (de Manipulação) gratuitamente; consome -1 PM para lançar qualquer magia; não consome PMs para lançar magias com Focus 1.

Desvantagens: não pode possuir Focus Trevas; não pode lançar magias que possuam somente como exigência Focus em Luz, e apenas quando Luz for empregada juntamente com outro Caminho (Ex: Relâmpago – Ar+Luz).

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

Feiticeira

O clã feminino de magas de Zann Esu é um dos mais antigos e ancestrais clãs, apesar do pouco que se sabe sobre ele. Séculos atrás, as quatorze poderosas sociedades de feiticeiras Esu reuniram-se pela primeira vez em gerações. O que elas discutiram é desconhecido, mas as feiticeiras deixaram suas vidas para trás e, como um grupo, desapareceram nas florestas do Leste.

A localização exata da sua comunidade é um mistério. Até recentemente, seu único contato com o mundo externo ocorreu durante missões de recrutamento. A cada sete anos, as Zann Esu visitam certas famílias do Santuário. Estas famílias possuem uma coisa em comum – uma filha de sete anos.

Sempre de boa aparência e refinadas, as visitantes Zann Esu visitam as meninas, fazem algumas perguntas, e então se partem. Algumas meninas são selecionadas e então recebem uma nova visita, quando lhes são oferecidas o aprendizado. As famílias das escolhidas terão prosperidade nos anos que virão.

As Zann Esu, ou Feiticeiras como elas são conhecidas, buscam a purificação, no anseio de encontrar a magia “perfeita”. Percebendo que as outras disciplinas da magia são acidentais, elas escolheram focalizar estritamente a magia elemental. Elas Moldam os elementos básicos em qualquer forma mágica que precisem, tornando assim as outras disciplinas de magia obsoletas. Para adquirir a perfeição nestas transmutações elementais, elas selecionam somente as filhas do Santuário que possuam a maior harmonia com os elementos mágicos.

As Feiticeiras acreditam que, quando atingirem a perfeição, irão obter a pureza máxima e ascender a seus papéis de maiores magas do Santuário. Durante séculos elas estudaram em segredo, aperfeiçoando suas artes até o Aparecimento do Mal. Então, elas enfrentarão seu maior desafio, colocando à prova sua pureza ou então desaparecendo da existência.

Os oráculos de Zann Esu declararam que o tempo da Aparição está próximo. A destruição dos Demônios Primordiais será uma grande prova para o clã. Recentemente Feiticeiras apareceram misteriosamente por todo o Santuário, combatendo os enviados do Mal por onde eles fossem encontrados.

• **Magias:** Armadura Elétrica, Ataque Mágico (apenas Fogo, Eletricidade e Gelo), Aumento de Dano, Criar Fogo, Criatura Mágica (Apenas Fogo), Explosão (apenas Fogo e Gelo), Inferno de Gelo, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Relâmpago, A Rocha Cadente de Vectorius, Telecinese e Teleporte.

A Feiticeira também pode comprar a seguinte habilidade ao custo de 1 ponto:

• **Maestria Elemental:** a Feiticeira pode se proclamar mestre em um dos seguintes Caminhos da Magia: Gelo, Eletricidade ou Fogo. Uma vez escolhido o caminho (apenas um), sempre que a Feiticeira conjurar magias que possuam somente esse caminho como requisito, o alvo receberá um redutor de -2 nos testes para desviar ou resistir aos efeitos ou, se a magia for de ataque direto (sem direito a testes pelo alvo), a Feiticeira recebe um bônus de +2 no dano causado pela mesma.

GUERREIRO

Guerreiro

Custo: 2

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Intimidação‡ (de Manipulação), Doma e Montaria (de Animais), Alpinismo‡ e Natação‡ (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx3.

Os Guerreiros das terras de Khanduras são bem treinados em todas as armas de guerra. Variando desde honrados combatentes ao inescrupuloso mercenário, Guerreiros podem ser encontrados onde existe o conflito contra seus compatriotas. Muitos destes aventureiros juntaram-se ao exército do Rei Leoric com o intuito de combater o Reino de Westmarch. Quando as chamas da batalha os obrigaram a recuar, estes Guerreiros retornaram e encontraram seu reino em ruínas.

Rumores que falavam da misteriosa queda do Rei Leoric perante o mal que espreitava a sua Catedral chamou a atenção de vários Guerreiros de Khanduras que procuram por fortuna e glória. Mesmo que alertados pelo povo de Tristram, algumas destas corajosas almas se aventuraram no caótico labirinto abaixo da velha igreja, para nunca mais serem vistos...

Independentemente se são motivados por valores, honra, loucura ou cobiça, novos Guerreiros surgem todos os dias, prontos para enfrentar a escuridão desconhecida que espera sob a terra.

Não é preciso muita coisa para ser um Guerreiro: basta uma arma, armadura e a disposição para usá-las. Todas as raças possuem Guerreiros. Será rara uma aldeia ou vila – por menor que seja – sem pelo menos um Guerreiro entre seus moradores.

O Guerreiro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Especialista em Arma:** o Guerreiro pode selecionar uma arma qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FA final +3 quando utilizá-la. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma arma diferente.

• **Especialista em Armadura:** o Guerreiro pode selecionar uma armadura qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FD final +3 quando a usar. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma armadura diferente.

• **Forja Mágica:** o Guerreiro pode lançar a magia Forja com Focus 3 uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem custo em PMs.

Ladina

Custo: 2

Restrições: apenas mulheres.

Vantagens: recebe Avaliação (de Artes), Armadilhas, Arrombamento, Disfarce, Furtividade, Intimidação‡ e Punga (de Crime), Acrobacia‡ e Alpinismo (de Esportes), Interrogatório‡ e Lábia (de Manipulação), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Longo) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx2.

As Irmãs do Olho Cego são uma guilda organizada rodeada de mistério entre os povos do Oeste. Estas habilidosas Ladinas empregam a ancestral filosofia Oriental para desenvolver um "sexto sentido" que elas usam tanto para o combate quanto para as alertar do perigo de armadilhas que possam encontrar pelo caminho. Conhecidas no Oeste apenas como Ladinas nômades, as Irmãs mantém em segredo a sua sociedade se fazendo passar apenas como viajantes comuns. Muitos tolos arrogantes cometeram o erro de menosprezar em combate estas mulheres com nervos de aço, e acabaram pagando um preço terrível por isso.

Os estranhos eventos que estão ocorrendo em Khanduras chamaram a atenção de muitas dessas Ladinas. Elas chegam das distantes dunas do Oeste para testar suas habilidades contra o mal e a escuridão que dizem estar assolando o mundo. Sem mencionar as riquezas que poderão ser descobertas.

Mesmo não sendo tão poderosa em combate quanto o Guerreiro, a Ladina é, indiscutivelmente, a mestra do arco e flecha. Uma Irmã talentosa pode lançar uma rajada de flechas contra um oponente com grande precisão. O sexto sentido que todas elas desenvolveram as auxiliam em evitar, com maior chance de sucesso, os efeitos de uma armadilha. Em regras, as Ladinas recebem um bônus de H+1 quando

esquivam de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas.

Ladinas podem comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Furtivo:** caso a Ladina consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ela poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, a Ladina pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Ladinas somente podem realizar este ataque com qualquer tipo de arco e flecha, e elas devem estar à uma distância máxima de 10m do oponente.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc.) são imunes a esse ataque.

• **Flecha Elemental:** a Ladina pode transformar suas flechas comuns em flechas carregadas com certo elemento. Ela pode lançar a magia Flecha Elemental (Calor/Fogo, Frio/Gelo ou Veneno – todas com Focus 1 inicialmente), uma vez por dia para cada ponto de sua Habilidade (no mínimo uma vez por dia). Cada vez que usa este poder, a Ladina encanta 1d3 flechas e não consome Pontos de Magia, porém, se desejar, ela ainda pode continuar usando esta habilidade pelo custo normal em PMs e até mesmo evoluir seus efeitos comprando normalmente com pontos mais Focus nos Caminhos necessários.

Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, mas cada compra equivale a um tipo de Flecha Elemental diferente (dos citados anteriormente).

Mago

Custo: 0

Restrições: Focus 1; não pode possuir Focus em Trevas.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx4.

Mesmo que os praticantes de artes místicas sejam temidos pelos supersticiosos e religiosos das terras do Oeste, muitos Magos peregrinam ao Leste Longínquo para ver por eles mesmos os horrores que aguardam no subterrâneo de muitas das ruínas de Khanduras. A sigilosa Irmandade dos Vizjerei, um dos mais antigos e dominantes clãs de magos do Leste, enviou muitos de seus acólitos para observar, em primeira mão, os eventos negros que estão se revelando em Khanduras.

Os Vizjerei, conhecidos pelo seu colorido e radiante *turinash* – ou manto espiritual – possuem interesse tanto na obtenção de conhecimento quanto na destruição de demônios. Os Vizjerei anciões esperam que seus enviados aprendam os segredos do mal que eles estão pressentindo crescer no Oeste e que eles possam o destruir. A possibilidade da descoberta de tomos de conhecimento místico há muito tempo perdidos nos confins do subterrâneo também atiçaram o interesse de muitos Magos viajantes.

Os Magos do Leste desenvolveram um profundo entendimento da arte da magia, e enquanto que um Vizjerei recém construído conhece apenas as magias mais simples no começo, ele pode crescer rapidamente em poder quando descobre novos encantamentos.

Magos somente podem lançar magias arcanas (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 70), porém eles não podem lançar nenhuma magia que possua Trevas como exigência.

• **Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Detecção de Magia, Explosão (apenas Fogo), Força Mágica, Identificação, Ilusão, Invisibilidade, Potencializar Magia, Proteção Contra o Elemento, Proteção Contra Magia, Proteção Mágica, Relâmpago, Telecinese e Transporte.

O Mago também pode comprar a seguinte habilidades ao custo de 1 ponto se atender às exigências:

• **Recarga:** Um mago pode tentar recarregar um item que possua cargas, mas de forma ligeiramente diferente da vista no Super Manual 3D&T Booster (pág. 75). Com um teste bem sucedido do Focus necessário para a recarga, o Mago poderá recarregar um item com o dobro de PMs que ele gastar no processo (arredondado para baixo e sendo de no mínimo 1 PM), ou seja, se ele passar no teste e gastar 1 PM fará uma recarga de 2 PMs no item; se gastar 2 PMs, recarregará 4 PMs, e assim por diante. Nenhum Ponto de Experiência é gasto no processo e a recarga é instantânea. Exigências: Ciências Proibidas.

Monge

Custo: 2

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Acrobacia e Alpinismo‡ (de Esportes), Caça‡ e Pesca‡ (de Sobrevivência), Furtividade (de Crime), Religião (de Ciências), Arma Viva, Usar Armas Simples (Medievais) e Usar Armas Comuns (Medievais, Kama*, Katana*, Nunchaku* e Sai*) gratuitamente.

* Embora sejam armas exóticas para personagens normais, essas armas são consideradas comuns devido ao treinamento e cultura dos Monges.

Desvantagens: Código de Honra (qualquer um).

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Os Monges da fraternidade do Ramo (Bough) são raros de serem encontrados. Diz-se que vêm de uma região selvagem desolada, onde seus povos foram forçados a fugir após terem perdidos suas terras em uma invasão imprevista. Em resultado desta grande derrota, os sobreviventes juraram estudar, treinar e dominar as artes de combate.

Com a falta de recursos importantes como o ferro e prata, eles acabaram aprendendo a usar suas mãos e manipular cajados de madeira como armas mortais, ficando independentes de armaduras pesadas para se protegerem em uma batalha, já que aprenderam a confiar mais na velocidade e concentração. Em seu clima nativo e áspero, foram forçados a encontrar alimentos alternativos em lugares improváveis a vida, e com o tempo, sua raça adquiriu uma percepção visual aguçada.

O monge é um personagem original extremamente hábil em combate corpo a corpo, conseguindo até lutar contra dois e até mesmo três inimigos ao mesmo tempo.

O Monge também pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Ki:** os ataques desarmados do Monge são melhorados através de seu ki (energia interior), sendo tratados como se fossem armas mágicas.

• **Bônus Defensivo:** o Monge possui uma grande velocidade para desviar ataques, recebendo um bônus de H+2 quando realiza Esquivas (não cumulativo com Aceleração e/ou Teleporte), porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura média ou pesada ou se estiver carregando peso além de sua capacidade.

• **Imunidade Contra Ilusões:** o Monge recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

• **Sentido para Tesouros:** ao custo de 1 PM, o Monge pode pressentir se algum tesouro mágico ou de 1.000 peças de ouro ou mais está por perto. Ele pressentirá se esse tesouro se encontra a uma distância de até Hx20m dele. Ele não saberá a natureza exata do tesouro, apenas a distância e direção que ele se encontra. Se houverem mais tesouros, ele pressentirá apenas o mágico ou o de maior valor.

Necromante

Custo: 0

Restrições: Trevas 1.

Vantagens: recebe Anatomia e Necromancia (de Ciências) gratuitamente; pode comprar Medicina por apenas 2 pontos; pode lançar Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos sem precisar de Clericato.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Como era de se imaginar, os devotos da magia são muito isolados. Eles desconfiam dos estudantes de disciplinas rivais, assim como os leigos desconfiam de todos os arcanos. Nenhum, no entanto, é tão injuriado e mal interpretado quanto os Sacerdotes de Rathma.

Como a maioria dos usuários de magia, os sacerdotes do culto de Rathma são das distantes florestas do Leste. Eles residem em uma vasta cidade subterrânea localizada nas profundezas dessas florestas. A precisa localização geográfica é isolada, prevenindo a sua incorporação em um clã formal de magos. Mas é este mesmo isolamento que permitiu a eles o desenvolvimento de seu tipo de ciência arcana. Com os ensinamentos de Rathma, bem como anos de pesquisas e experiências físicas, estes homens compreenderam e veneram o delicado equilíbrio da vida e morte e são capazes de moldar a linha que separa as duas. Mesmo que os enviados do Inferno há tempos possuem esse poder, o conhecimento entre os mortais de reanimar e controlar os mortos pertence somente a esses sacerdotes. E é devido a esta prática o motivo dos estrangeiros os chamarem de Necromantes. Eles compreendem o equilíbrio de tudo, entendendo e aceitando seus lugares no Grande Ciclo da Existência.

Mesmo que sua arte seja considerada "negra", e as pessoas mundo afora se afastando dos praticantes, esses misteriosos cultistas nunca sofreram da epidemia de corrupção que contaminou os demais Clãs de Magos. Pragmáticos no verdadeiro sentido da palavra, eles estão acima de tentações. Eles enxergam a morte meramente como uma etapa da vida e não tentam negar sua chegada. Seus conhecimentos do desconhecido os permitem encarar a morte sem medo. Estes ideais, juntamente com o entendimento do equilíbrio natural entre Ordem e Caos, explicam porque eles não devem cair como vítimas da influência do mal.

Seu desejo em manter este equilíbrio trouxe os Necromantes de seu lar isolado e úmido para destruir Diablo e seus irmãos. A mera presença dos Demônios Primordiais no reino mortal perturba não somente a harmonia natural desse reino, mas também do Grande Ciclo da Existência. Os seguidores de Rathma querem corrigir este equilíbrio livrando os reinos mortais da intervenção não-mortal.

Eles se ofendem quando qualquer força trata aos humanos como peões em um jogo cósmico, porém eles aparentemente estão dispostos a aliar-se às forças da Ordem, mas somente até que o equilíbrio seja restaurado.

Necromantes recebem um bônus de +1 em qualquer teste relacionado a mortos-vivos (exceto FA e FD).

• **Magias:** Absorção de Alma, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Controlar Elemento, O Crânio Voador de Vladislav, Criação de Mortos-Vivos, Criatura Mágica (somente Fogo, Lama e Trevas), Cura para os Mortos, Detecção de Magia, De Uma Substância à Outra, Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Falar com os Mortos, Manto da Obscuridade, Prisão de Ossos, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Proteção Contra Magia, Regeneração para os Mortos e Transporte.

Além de suas Magias Iniciais, Necromantes também podem adquirir o seguinte poder ao custo de 1 ponto:

• **Criatura Superior:** o Necromante recebe um bônus de +2 em Focus quando lança uma das seguintes magias: Criação de Mortos-Vivos (somente quando é utilizada para criar esqueletos) ou Criatura Mágica. Esta habilidade pode ser comprada outra vez, porém ela deve ser aplicada na magia que não foi escolhida anteriormente.

Paladino

Custo: 2

Restrições: Paladino.

Vantagens: recebe Diplomacia‡ (de Manipulação), Doma‡ e Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros‡ (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente; pode comprar Investigação por apenas 2 pontos.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Durante o século VI, a Igreja de Zakarum, após ter obtido notoriedade no Leste, decretou que as visões de Akarat deveriam ser espalhadas pelo mundo conhecido a fim de redimir as multidões. Deste modo, a Igreja selecionou um grupo de seus mais carismáticos e devotados sacerdotes e os enviaram em missão de converter os povos do Oeste. Infelizmente a Igreja não preparou estes homens contra os rigores da viajem ou os riscos do mundo. Os sacerdotes que sobreviveram contam histórias do clima severo, suprimentos inadequados, ataques de bandidos e até mesmo encontros com monstros horríveis.

Para assegurar o sucesso de missões futuras, a Igreja decidiu em treinar guerreiros sagrados, Paladinos, para acompanhar e a proteger seus missionários. Estes "Protetores do Mundo" provaram serem mais eficientes em converter os povos nativos do que os sacerdotes que eles foram designados em proteger. Impressionando os habitantes com atos heróicos, armas poderosas e proezas marciais foi muito mais convincente que as sentenças de um monge sussurrante. No entanto, uma vez que o mundo se estendia além da maior cidade do Oeste, os "Protetores do Mundo" desapareceram.

Após algumas décadas, Paladinos foram novamente chamados ao serviço. Durante o auge dos Tempos dos Problemas, a Igreja iniciou uma segunda campanha de conversão. Desta vez, porém, os hesitantes foram julgados malignos. A Inquisição de Zakarum se espalhou pelas terras como uma tempestade, trazendo a ruína para todos os suspeitos de possessão ou corrupção demoníaca. Comandando esta cruzada estava uma nova geração de Paladinos, conhecidos como "A Mão de Zakarum". Estes cavaleiros da honra varreram as terras, purificando a mancha da contaminação demoníaca onde eles a encontrassem.

Durante esta sangrenta cruzada, houve uma rebelião entre as ordens dos Paladinos de Zakarum. Os rebeldes condenavam os métodos da Inquisição, proclamando que uma nova Ordem de Paladinos deveria proteger os inocentes, e que aquela corrupção maligna que eles enfrentavam era uma mera prova da decadência de seus antepassados.

Eles resolveram lutar contra a verdadeira fonte da corrupção, os Três Demônios Primordiais – Diablo, Baal e Mephisto. E então, estes Paladinos rebeldes deixaram seus irmãos de Zakarum e partiram para Oeste.

• ***Poderes Garantidos:*** através de um ato supremo de força de vontade, o Paladino pode ferir com seus ataques criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma rápida oração (uma ação completa). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate. Ele também pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Aura Sagrada, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Retribuição, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói e Virtude.

Além de suas Magias Iniciais, Paladinos também podem adquirir um dos seguintes poderes ao custo de 1 ponto cada:

• **Aura Elemental:** o Paladino começa a emanar uma aura invisível, porém que irá ferir qualquer criatura maligna que se aproxime dele. Se um ser considerado maligno se aproximar a 6m ou menos do Paladino, irá sofrer, por turno, 1 ponto de dano do tipo Fogo, Gelo ou Eletricidade, que não poderá ser absorvido por FD. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser escolhido um tipo diferente de dano (Fogo, Gelo ou Eletricidade), e o Paladino poderá ter apenas uma aura ativa por vez.

• **Aura de Convicção:** o Paladino emana uma aura de honra que demonstra, com força, a determinação daqueles em que a aura toca. Qualquer adversário a 10m do Paladino ou de seus aliados (que deverão estar, no máximo, a até 3m do Paladino) irão sofrer uma penalidade de -2 na FD e em testes de Resistência. Esta aura não pode estar ativa ao mesmo tempo com a Aura Elemental.

Vantagens são poderes especiais. Desvantagens são fraquezas, atrapalham seu desempenho.

A seguir está uma lista de novas Vantagens e Desvantagens próprias para o mundo de Diablo, mas que também podem ser utilizadas em qualquer outro cenário de jogo. Algumas das Vantagens/Desvantagens descritas a seguir já apareceram em outros livros de S3D&T, porém encontram-se aqui revisadas ou com material extra.

Arma Especial (variável)

Alguns heróis valorosos carregam armas de excelente qualidade criadas por forças superiores ou ferreiros extremamente experientes, sejam mágicas ou tecnológicas.

Caso o jogador não se interesse por nenhuma das armas presentes nesse livro ou nos demais manuais de S3D&T, ele pode criar sua própria arma, ou até mesmo modificar uma já existente, porém para isso ele deve gastar seus Pontos de Personagem na construção desse item específico. Vale tudo o que o jogador imaginar (uma tesoura gigante, um canhão embutido no braço, etc.), mas sempre com a autorização do Mestre. Não importa qual seja a arma criada ou modificada, pois as regras são as mesmas.

Caso seja criada do zero, a Arma Especial deve ter a mesma categoria de tamanho do personagem, e deve ser estipulado se é uma arma de combate corporal ou à distância. Uma Arma especial causa dano de F (ou PdF)+H+1d+1, porém se for baseada em uma arma já descrita nos livros, acrescenta +1 à FA Final. O tipo de dano deve ser estipulado no momento da criação (e apenas UM tipo de dano), além de também ser considerado mágico. Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada, martelo ou outra arma de combate corporal). Isso resulta em PdF+2 (somente para o dano, e não distância) para fazer esse ataque. Naturalmente, depois ela deve ser recuperada.

A Arma Especial, caso seja baseada em uma já existente, é mais leve que sua versão comum (metade do peso) e permanece guardada ou escondida, sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso – e mesmo assim será tratada como uma Arma Exótica se for empunhada por outra criatura).

Por 2 pontos, o personagem pode comprar este modelo básico de uma Arma Especial, porém, com mais pontos a arma pode apresentar também as seguintes características:

• **Afiada (+2 pontos):** uma Arma Especial Afiada tem maiores chances de obter um Acerto Crítico. O usuário desta Arma Especial também obtém um Acerto Crítico sempre que rolar um número abaixo do máximo permitido pelos dados da arma usada (5 em caso de 1d, 11 em caso de 2d, 6 em caso de 1d+1, etc.).

• **Ataque Especial (+1 ponto):** uma arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa a arma. Por exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (que, por exemplo, conceda FA=F+H+2d) com um poder secreto, pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 (4+2+1+2) + 2d. Requer uma ação completa.

• **Caçadora (+1 ponto):** esta Arma Especial é especialmente efetiva contra um determinado tipo de criatura. Quando utilizada contra o tipo correto, a arma oferece +1 à Força de Ataque do usuário. Existem muitos tipos de criaturas que podem ser escolhidas. As mais comuns são: celestiais, mortos-vivos, demônios, ou uma raça inteira.

• **Dançarina (+2 pontos):** uma Arma Especial Dançarina pode ser liberada, através de uma palavra de comando, para que lute sozinha! A arma passa a levitar ao lado do personagem (não se distanciando a mais de 1m) e atacando com Força de Ataque igual Força do personagem + dados da arma. Enquanto a Arma Especial Dançarina luta sozinha, o personagem está livre para fazer qualquer outra coisa. A arma pode ser pega novamente a qualquer momento, mas uma vez que isso seja feito, ela não poderá ser ativada novamente nos próximos cinco turnos.

• **Defensora (+1 ponto):** esta Arma Especial também é efetiva para defender seu usuário. No início de cada rodada, o usuário de uma espada defensora pode escolher se quer aplicar o bônus normal de +1 à sua Força de Ataque para causar maior dano, ou se prefere aplicar este mesmo bônus à sua jogada de Força de Defesa. Essa decisão deve ser tomada no início de cada rodada, e antes de se realizar o ataque.

• **Elemental (+1 ponto):** escolha um dos Caminhos Primários (Fogo, Luz, Terra...) ou Secundários (Elétrico, Lama, Veneno...). Sempre que o usuário de uma Arma Especial Elemental acerta um alvo, este sofre o dano normal da arma, +2 pelo elemento escolhido. Esta Arma Especial não oferece nenhum bônus em sua Força de Ataque. O dano desta Arma Especial sempre será baseado no elemento previamente escolhido (além do tipo de dano normal da arma).

• **Explosão Elemental (+1 ponto):** escolha um dos seis Caminhos Elementais da Magia: Fogo, Água, Ar, Luz, Terra ou Trevas. Sempre que o usuário de uma Arma Especial com Explosão Elemental obtiver um Acerto Crítico, uma explosão com o elemento escolhido envolve o alvo, provocando +3 pontos de dano com este elemento. O tipo de elemento deve ser decidido quando o personagem adquire esta habilidade especial, e não pode ser alterado mais tarde.

• **Fortalecida (variável):** pode ser comprada em níveis, sendo que um novo nível DEVE ser colocado em outra arma (uma Arma Especial Fortalecida +2 não pode ser transformada em +3, pois perderá suas capacidades místicas, mas uma outra arma pode assumir +3 logo que for forjada ou construída):

+1 ponto: acrescenta +2 à sua FA final.
+2 pontos: acrescenta +3 à sua FA final.
+3 pontos: acrescenta +4 à sua FA final.
+4 pontos: acrescenta +5 à sua FA final.

• **Maldita (-1 ponto):** esta é uma DESVANTAGEM para armas: uma Arma Maldita sempre salta para suas mãos no momento de uma luta, e você nunca pode escolher lutar sem ela. Caso seja derrubada ou roubada, você não será capaz de lutar até recuperar a arma. Você pode se livrar de uma arma assim com a magia Cura de Maldição, mas a arma continuará sendo maldita e ficará presa à próxima pessoa que tentar usá-la.

• **Profana (+1 ponto):** este tipo de arma possui a maldição de deuses malignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta seres vivos e criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia da Luz). Certas formas de Códigos de Honra (como dos Heróis e da Honestidade) também fazem com que uma criatura seja considerada benigna para esta arma.

Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados benignos.

• **Retornável (+1 ponto):** caso seja derrubada ou arremessada, esta arma retoma magicamente às mãos do usuário no mesmo turno.

• **Sagrada (+1 ponto):** este tipo de arma possui a bênção de deuses benignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta Mortos-Vivos e criaturas das trevas (que possuam ou sejam criadas com magia das Trevas). Certas formas de insanidade (como Homicida) também fazem com que uma criatura seja considerada maligna para esta arma.

Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados malignos.

• **Teleguiada (+1 ponto):** apenas para Armas Especiais que causam dano por Poder de Fogo. Quando o usuário desta Arma Especial ataca um alvo, este sofre uma penalidade de -1 em seu teste de Esquiva e na FD.

• **Tiro Longo (+1 ponto):** apenas para Armas Especiais que causam dano por Poder de Fogo. Esta Arma Especial pode alcançar uma distância muito maior. Para efeitos de alcance, considere que o usuário possui PdF+2.

• **Veloz (+1 ponto):** esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.

• **Vorpal (2 pontos):** esta arma permite decapitar ou desmembrar outra criatura com mais facilidade. Ela concede um bônus de +1 aos testes de Amputação (veja o capítulo Regras e Combate – Fraturas e Amputações). O atacante deve declarar a manobra antes de realizar o ataque.

Note que Construtos, Mortos-Vivos (menos Vampiros) e alguns outros monstros (como hidras) não podem morrer devido à perda da cabeça. Apenas sofrem dano normal.

Uma Arma Especial Profana

Armadura Extra (especial)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano.

Digamos que você tem H4, A3 e Armadura Extra: Frio. Quando atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10 (mais o resultado dos dados).

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer como parte de uma vantagem racial (por exemplo, um Esqueleto tem Armadura Extra: Corte e Perfuração), ou oferecida por um item mágico.

Os tipos de Armadura Extra são:

• **Força:** qualquer dano causado com Força (ataques corporais).

• **Poder de Fogo:** qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).

• **Magia:** qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

• **Corte, Perfuração, Contusão:** estes são os três tipos possíveis de dano físico.

• **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico:** estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia.

Benefícios são cumulativos. Se você tem Armadura Extra: Magia e Fogo, e recebe um ataque mágico baseado em fogo (como uma magia com Focus em Fogo), sua Armadura é triplicada.

Ataque Especial (variável)

A seguir serão apresentados novos Ataques Especiais, sendo que as demais regras vistas no Super Manual 3D&T para esta Vantagem continuam as mesmas.

• **Contínuo (+1 ponto):** quando a FA do ataque supera a FD do alvo, este deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha o alvo, além do dano normal, ele começa a perder 1 PV por rodada até que seja curado ou até que o dano termine (veja a seguir). Para cancelar o dano contínuo, basta um teste (Fácil ou Normal, dependendo da situação) bem sucedido de Medicina (ou Primeiros-Socorros) ou o uso de uma magia de Cura (que se usada para esse fim não irá

curar os PVs perdidos - apenas cancela o dano). O dano irá durar um número de rodadas igual ao valor de Força ou PdF do atacante (o que foi utilizado no ataque). No caso do ataque partir de uma arma arremessável (que geralmente não utiliza Força ou PdF na FA), o número de rodadas em que o dano continuará será de 1d3. Usar este tipo de Ataque Especial consome +1PM e conta como uma ação parcial.

• **Impacto (+1 ou +2 pontos):** quando a FA do ataque supera a FD do alvo, este deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, o alvo, além de receber o dano normal, será arremessado a uma distância igual à Força ou PdF (o que for utilizado) do atacante em metros devido ao impacto do golpe. Caso o alvo atinja algum obstáculo no "percurso", sofrerá um dano adicional de 1 ponto não-letal (mas será letal se o obstáculo forem estacas, espinhos, ácido, etc.).

Este ataque somente pode ser usado contra criaturas do mesmo tamanho ou menores que o atacante e, a cada categoria de tamanho inferior ao atacante, este receberá um bônus de +1m no cálculo da distância em que o alvo será arremessado (uma criatura miúda que receba este ataque de uma criatura normal seria arremessada a +2m extras além da Força ou PdF do atacante). Consome +1PM no caso do alvo ser arremessado na horizontal, ou +2PMs se o alvo for direcionado para CIMA (ou para BAIXO se ambos estiverem voando) que, evidentemente, sofrerá o dano adicional normal pela queda (nesse caso a Vantagem custa +2 pontos). Independente da direção do impacto, cada uso e conta como uma ação completa.

• **Poderoso (+2 pontos):** em caso de acerto crítico, o ataque triplica sua Força ou PdF (em vez de duplicar). Consome +2PMs.

Celestial – Racial (2 pontos)

Celestiais, também conhecidos como anjos, são criaturas que habitam os planos superiores, ou simplesmente os altos Céus do Santuário. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponentes. A maioria dos celestiais são benignos (mas não todos). Nem todos têm forma humanóide; existem também ursos, leões e tantos outros seres celestiais.

Celestiais que visitam o mundo mortal fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.

• **Boa Fama:** celestiais são sempre reconhecidos como benevolentes ou sagrados (mesmo que não o sejam).

• **Sentidos Especiais:** todo celestial tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

• **Invulnerabilidade (Elétrico e Sônico):** celestiais são resistentes a estas energias quando não partem de um ser infernal.

• **Aptidão para Vôo:** muitos celestiais têm asas, por isso podem comprar a vantagem Levitação por apenas 1 ponto.

• **Teleportação Planar:** um celestial pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja a seguir) ou sem a permissão dos Altos Céus.

• **Maldição:** todo celestial destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um celestial destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

• **Vulnerabilidade (Fogo e Trevas):** Demônios são vulneráveis a esse elemento quando estes partem de um demônio ou qualquer outra criatura ou item infernal.

Código de Honra (-1 ponto cada)

Você segue um código rígido que o impede de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. A seguir são apresentados novos Códigos de Honra:

• **Código da Gratidão:** quando alguém salva sua vida (ou de um ente querido seu), você fica a serviço dessa pessoa, até conseguir devolver o favor (salvar sua vida).

• **Código da Redenção:** jamais atacar sem provocação, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes reduzidos a 0 Pontos de Vida.

Sempre que você viola um Código, recebe -1 Ponto Temporário de Experiência no final da aventura. Cada violação vale -1 PT.

Você pode ter até quatro Códigos de Honra, no valor total de -4 pontos.

Demônio – Racial (1 ponto)

Também conhecidos como abissais ou infernais, um demônio é qualquer criatura nativa do Inferno do Santuário ou qualquer outro plano de natureza maligna. Estes seres extraplanares visitam o mundo mortal com objetivos diversos, desde a coleta de almas (que eles empregam como alimento, fonte de energia ou moeda) até caça a tesouros, perseguição a fugitivos ou pelos motivos sórdidos de Diablo e seus Irmãos.

Embora grande parte desses seres atue como servos para os Demônios Primordiais, muitos são independentes e têm objetivos próprios. Muitos são aventureiros, e alguns nem mesmo são malignos.

• **Sentidos Especiais:** todo demônio tem Infravisão e Faro Aguçado.

• **Invulnerabilidade (Fogo):** demônios são imunes a dano por fogo, exceto quando este é lançado por Anjos ou outros seres celestiais.

• **Aptidão para Vôo:** muitos demônios têm asas, por isso podem comprar a vantagem Levitação por apenas 1 ponto.

• **Teleportação Planar:** um demônio pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja adiante) ou sem a permissão de seu lorde infernal (se possuir). Os demônios apresentados no capítulo Bestiário não possuem esta habilidade.

• **Má Fama:** demônios são sempre reconhecidos como perigosos e malignos (mesmo que não sejam).

• **Maldição:** todo demônio destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um demônio destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

• **Vulnerabilidade (Elétrico, Luz e Sônico):** Demônios são vulneráveis a esses elementos quando estes partem de um celestial ou qualquer outra criatura ou item angelical.

Escolhido – Condicional (especial)

Escolhidos são seres de natureza extra-planar, como celestiais, demônios, elementais, etc. Escolhido é uma Vantagem Condicional, mas ela não pode ser comprada com pontos. Ela apenas pode ser adquirida em campanha, ou utilizada por NPCs. Um Escolhido pode ser combinado a qualquer Vantagem Racial. Além disso, criaturas, monstros e NPCs de todos os tipos podem ser Escolhidos – incluindo praticamente todas as criaturas vistas nos outros livros de S3D&T. Todos eles recebem F+1, H+1 e R+2. Todos os Escolhidos são inteligentes, por isso nunca podem ter Inculto, e sempre são capazes de falar em pelo menos um

idioma (criaturas que geralmente não falam, como animais selvagens, são capazes de falar no idioma comum).

Um Escolhido pode selecionar uma entre as seguintes habilidades especiais:

• **Arma de Sopro:** uma vez a cada 1d+1 turnos, o escolhido pode expelir pela boca um cone de energia (fogo, frio ou sônico) de 10m. O escolhido recebe a Vantagem Tiro Múltiplo, seguindo as regras normais para o sopro de um dragão (vistas no Super Manual dos Monstros). Caso o escolhido tenha PdF0 recebe PdF 1d.

• **Encantar:** o escolhido é capaz de usar a magia Dominação Total sem consumir PMs. Um alvo que seja bem-sucedido no teste de Resistência torna-se imune a habilidade dele durante 24 horas.

• **Olhar Apavorante:** qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar do escolhido sofre os efeitos da magia Pânico, sem consumir PMs.

• **Olhar Petrificante:** qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar do escolhido sofre os efeitos da magia Petrificação, sem consumir PMs.

• **Veneno:** escolha qualquer ataque natural do escolhido para aplicar o veneno. A vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência (com os seguintes modificadores: +1 se o escolhido tem R0-1; normal se tem R2-3; -1 se tem R4-5; -2 se tem R6-7; -3 se tem R8 ou mais). Em caso de falha a vítima perde 1 ponto em Força, Habilidade ou Resistência.

O Escolhido também pode selecionar duas entre as habilidades mencionadas a seguir:

• **Asas:** o escolhido recebe Levitação. Caso ele já seja alado passa a ter dois pares de asas (e recebe H+1 para movimentação em vôo).

• **Garras:** o escolhido tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta característica), aumentando sua FA em +2 e recebendo os efeitos de Arma Viva, caso não possua.

• **Habilidade Similar à Magia:** o escolhido recebe uma magia como habilidade natural (não consome PMs para conjurar), que pode ser escolhida livremente entre as magias disponíveis no Super Manual 3D&T Turbo e Super 3D&T Booster. Escolhidos com R0-1 podem selecionar apenas magias de Focus 1 (ou que custem até 1 PM); escolhidos com R2-3 podem selecionar magias de Focus 1 ou 2 (até 2 PMs); escolhidos de R4-5 podem selecionar magias de Focus 1 a 3 (até 3 PMs), e assim por diante. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + metade da Resistência ou Habilidade do escolhido (aquele que for maior e arredondado para baixo).

• **Membros Extras:** o escolhido tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não podem receber esta característica). Recebe a Vantagem Membros Extras x2.

Inimigo (1 ponto cada)

Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura, conhecendo bem seus poderes e fraquezas.

Escolha uma entre as Vantagens ou Desvantagens Raciais como seu inimigo. Você recebe H+2 em combate e testes de perícias envolvendo criaturas deste tipo.

O mestre pode proibir esta vantagem, por exemplo, em mundos e campanhas onde só existam humanos (não é justo pagar 1 ponto para ter H+2 contra todo mundo), ou onde outras criaturas sejam muito raras.

Invulnerabilidade (especial)

Você é praticamente imune a certo tipo de dano. Quando recebe um ataque baseado nesse dano, a Força de Ataque total deve ser dividida por dez (arredonde para baixo) antes de ser comparada à sua Força de Defesa. O mesmo vale para dano que não venha de ataques (como algumas magias), ou que ignoram sua Armadura, ou qualquer outro. Isso quer dizer que qualquer dano igual ou inferior a 10 é anulado, e apenas quantidades fantásticas desse dano (provavelmente de uma escala superior) podem ferir você.

Os tipos de Invulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra. É possível ter Armadura Extra e também Invulnerabilidade contra certo tipo de dano. Os efeitos se acumulam: o dano é dividido por dez, e sua Armadura também é dobrada contra ele.

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como par te de uma vantagem racial (por exemplo, um Demônio tem Invulnerabilidade: Fogo), ou oferecida por um item mágico.

Magia Irresistível (1 a 2 pontos)

É mais difícil resistir às suas magias. O redutor sofrido pela vítima depende do custo da vantagem:

• **1 ponto:** a vítima sofre -2 em seu teste de Resistência.
• **2 pontos:** a vítima sofre -3 em seu teste de Resistência.

Meio-Celestial – Racial (2 pontos)

Resultado do envolvimento entre anjos e mortais, um meio-celestial tem a nobreza e pureza dos anjos em seu sangue, mas de forma diluída, com todas as suas fraquezas e apenas uma fração de seus poderes. Ao contrário de um anjo verdadeiro, é nativo deste mundo e não pode ser banido ou aprisionado em outros planos.

• **Sentidos Especiais:** todo meio-celestial tem Infravisão e Visão Aguçada.

• **Armadura Extra (Elétrico e Sônico):** meio-celestiais são mais resistentes a estas energias quando não partem de um ser infernal.

• **Aptidão para Vôo:** para meio-celestiais, a vantagem Levitação custa 1 ponto.

• **Vulnerabilidade (Fogo e Trevas):** meio-celestiais são vulneráveis a esses elementos quando estes partem de um celestial ou qualquer outra criatura ou item infernal.

Meio-Demônio – Racial (2 pontos)

Resultado do envolvimento entre demônios e mortais, um meio-demônio carrega em seu sangue a herança maldita de seu pai ou mãe extraplanar, com todas as suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Felizmente, eles são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os demônios verdadeiros.

• **Sentidos Especiais:** todo meio-demônio tem Infravisão e Faro Aguçado.

• **Armadura Extra (Fogo):** meio-demônios são resistentes a dano por fogo quando não partem de um ser ou item celestial.

• **Aptidão para Vôo:** para meio-demônios, a vantagem Levitação custa 1 ponto.

• **Vulnerabilidade (Elétrico, Luz e Sônico):** meio-demônios são vulneráveis a esses elementos quando estes partem de um celestial ou qualquer outra criatura ou item angelical.

Poder Vergonhoso (-1 ponto cada)

Sua magia ou poder manifesta a imagem de um leão em chamas imenso que salta das nuvens. Seu ataque requer uma dança que evoca luzes coloridas e música.

Sempre que você usa magia ou qualquer vantagem que gasta PMs, algo estranho acontece:

• **Agradável:** sua magia vem acompanhada de música empolgante e ilusões visuais agradáveis, como chuvas de pétalas, revoadas de pássaros, explosões coloridas, a bandeira de sua terra, ou quaisquer outras imagens positivas. É tudo tão bonito, que dificilmente faria mal a alguém! Seus adversários recebem bem merecidos A+1 e R+1 para resistir às suas magias e ataques.

• **Constrangedor:** sua magia requer atos vergonhosos. Você precisa dizer coisas embaraçosas e realizar coreografias humilhantes. Para aventureiras bonitas, isso normalmente envolve uma dança e efeitos mágicos que revelam sua nudez. Como resultado, suas magias e poderes têm Força de Ataque -1.

• **Exagerado:** sua magia demora a acontecer, porque envolve gestos elaborados e efeitos especiais, incluindo projeções ilusórias fantásticas e uma música-tema.

Tudo é muito impressionante, mas também demorado. Alvos de suas magias recebem R+1 em seus testes de resistência, e também em esquivas para evitar magias de ataque à distância.

Poder Vingativo (-1 ponto)

Às vezes, invocar um poder sobrenatural pode cobrar um preço em sofrimento. Sempre que você lança uma magia ou usa qualquer vantagem que consome Pontos de Magia, sofre 1 ponto de dano (sem direito a testes para resistir). Exceto por esse fato, a vantagem ou magia funciona normalmente.

Restrição de Poder (-1 a -3 pts.)

É mais difícil para você usar seus poderes em certas condições, escolhidas com aprovação do mestre. Quando essa condição está presente, você precisa gastar duas vezes mais PMs para lançar magias e usar vantagens.

O custo da desvantagem depende de quão comum são essas condições.

• **Incomum (-1 ponto):** esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

• **Comum (-2 pontos):** você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo: à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os mortos-vivos ou todos os humanóides.

• **Muito Comum (-3 pontos):** esta condição acontece quase o tempo todo. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Telepatia (1 ponto)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

• **Ler pensamentos:** você recebe H+2 em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia, Sedução).

• **Analisar poder de combate:** você descobre todas as Características, vantagens e desvantagens de uma criatura.

• **Revelar tesouro:** você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.

• **Prever movimentos:** você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.

Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia conta como uma ação livre, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver.

Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Vulnerabilidade (especial)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida a zero para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Exemplo: você tem H2, A5 e Vulnerabilidade a Sônico. Se for atingido por um raio sônico, sua Força de Defesa será 2+dados.

Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como par te de uma vantagem racial (por exemplo, um Celestial tem Vulnerabilidade: Fogo), ou causada por alguma Maldição.

Os tipos de Vulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra.

Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de criaturas: se você é vulnerável a fogo, então qualquer calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava...

CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO

Sem equipamento – especialmente armas e armaduras – aventureiros não irão muito longe no Santuário.

Este capítulo trata dos itens e equipamentos que os personagens poderão portar.

A maioria dos itens é idêntica aos já vistos no Super Manual 3D&T Turbo e Super 3D&T Booster, bem como as suas regras.

Dinheiro Inicial

O ouro serviu durante muito tempo como meio monetários do comércio no mundo do Santuário.

Este metal precioso é derretido formando pequenas peças que são achatadas e gravadas com o escudo do reino onde foi produzido. Independentemente da forma e tamanho, a quantidade de ouro por moeda é consistente ao longo de todo o domínio do Santuário.

O Capítulo 2 – Os Heróis do Super Manual 3D&T Turbo prevê quanto de dinheiro o personagem possui quando é criado. Caso você não utilize estas regras, presuma que o seu personagem possui 2dx10 peças de ouro como seu dinheiro inicial.

Durabilidade dos Itens – PFs

Esta regra diz que um item possui certa durabilidade, danificando-se após um determinado tempo podendo até mesmo tornar-se inútil para o uso.

Sempre que o Mestre achar que houve um motivo de que um item possa ter sido danificado (um ataque mais poderoso, explosões, ácido, uma queda, etc.), este irá perder Pontos de Forja (PFs), que funcionam como uma medida para definir o quão danificado ficou o item em questão.

Todos os itens aqui listados possuem 3 Pontos de Forja, que significa que o equipamento se encontra em perfeitas condições de uso, mas a cada avaria sua condição irá mudando, de acordo com o quadro a seguir:

●●● **Intacto:** o item não tem nenhum arranhão.
●● **Avaria leve:** o item ficou um pouco amassado, arranhado ou qualquer outra coisa. Se for uma Arma ou Armadura, a FA ou FD sofrem um redutor de -1.
● **Avaria grave:** o item está em péssimas condições de uso. Se for uma Arma ou Armadura, sua FA ou FD sofrem um redutor de -2.
O **Destruído:** o item não pode mais ser utilizado até ser consertado.

Equipamentos que percam PFs podem ser consertados com as devidas ferramentas e Perícias/Especializações adequadas.

NOTA: alguns itens possuem mais PFs, tendo uma durabilidade maior e serão considerados "Intactos" até atingirem uma pontuação inferior a 3PFs.

Essa regra também é útil quando um personagem precisa destruir algo, como arrombar uma porta à força: o Mestre pode estipular um teste de Força (com bônus ou redutores dependendo do tipo de porta) para cada Ponto de Forja da porta até que ela seja destruída.

Itens existentes no Santuário

A seguir você irá encontrar as tabelas de referência rápida para as armas, armaduras e itens encontrados no Santuário. Para maiores detalhes desses itens, consulte o Super Manual 3D&T Turbo e Super 3D&T Booster.

ARMAS

Arco Curto	Glaive
Ácido	Guisarme
Adaga	Katar
Água Benta	Lança
Alabarda	Lança Longa
Arco Curto Composto	Maça de Guerra
Arco Longo	Maça Leve

Arco Longo Composto	Maça Pesada

Cont.: ITENS EXISTENTES NO SANTUÁRIO - ARMAS

Bastão	Machadinha
Besta de Mão	Machado de Arremesso
Besta de Mão	Machado de Batalha
Besta de Repetição	Machado de Guerra
Besta de Repetição	Machado Grande
Besta Leve	Malho
Besta Pesada	Mangual
Cimitarra	Manopla com Lâminas
Clava	Manopla Pesada, par
Clava Pesada	Manopla Reforçada, par
Dardo	Martelo de Guerra
Espada Bastarda	Martelo de Haste
Espada Curta	Morningstar
Espada Grande	Nekode
Espada Larga	Picareta
Espada Longa	Ranseur
Falcione	Rapieira
Fogo do Alquimista	Sai
Foice	Shuriken
Funda	Zarabatana

ARMADURAS

Armadura Acolchoada	Cota de Malha
Armadura de Anéis	Cota de Talas
Armadura Completa	Escudo Grande
Armadura de Couro	Escudo Médio
Armadura de Couro Batido	Escudo Torre
Armadura Segmentada	Gibão de Peles
Broquel	Meia Armadura
Brunea	Peitoral de Aço

ITENS DE RECUPERAÇÃO

Cura Menor (Poção)	Cura e Magia Menor (Poção)
Cura Média (Poção)	Cura e Magia Média (Poção)
Cura Maior (Poção)	Cura e Magia Maior (Poção)
Cura Total (Poção)	Cura e Magia Total (Poção)
Magia Menor (Poção)	Antídoto Menor (Poção)
Magia Média (Poção)	Antídoto Médio (Poção)
Magia Maior (Poção)	Antídoto Maior (Poção)
Magia Total (Poção)	Antídoto Total (Poção)

Lista de Armas e Armaduras

A seguir, as tabelas de armas e armaduras exclusivas do mundo de Santuário, bem como suas descrições; lembrando que as listas a seguir seguem os mesmos padrões apresentados no Super Manual 3D&T e Super Booster:

ARMAS SIMPLES

NOME	CUSTO	F.A.	TIPO DE DANO	ESQ.	CRÍTICO	ALC.	VEL.	PESO
BASTÃO CURTO	10 O$	F+H+1d+1	Contusão	-	-	-	1	1,5 Kg
BASTÃO DE BATALHA‡♦	100 O$	F+H+2d-1	Contusão	1	-	-	-	4 Kg
BASTÃO DE GUERRA‡♦	200 O$	F+H+2d	Contusão	1	-	-	-	5 Kg
BASTÃO LONGO‡♦	30 O$	F+H+1d+2	Contusão	1	-	-	-	3 Kg
DIRK	10 O$	F+H+1d+1	Perf./Corte	-	1	-	-	1 Kg
FACA BALANCEADA♦	3 O$	H+1d+1	Perfuração	-1	1	3m	1	0,5 Kg
FACA DE ARREMESSO♦	2 O$	H+1d	Perfuração	-1	1	3m	1	0,5 Kg
KRIS	20 O$	F+H+1d+1	Perfuração	-	2	-	-	1 Kg
LANÇA CURTA♦	20 O$	F+H+1d+2	Perfuração	-	1	-	1	1,5 Kg
MALHO GRANDE‡	250 O$	F+H+2d+2	Contusão	-	2	-	-1	15 Kg
VARINHA♦	10 O$	F+H+1d	Contusão	-1	-	-	1	0,5 Kg
VARINHA DE OSSOS♦	60 O$	F+H+1d	Contusão	-	-	-	1	0,5 Kg

ARMAS COMUNS

NOME	CUSTO	F.A.	TIPO DE DANO	ESQ.	CRÍTICO	ALC.	VEL.	PESO
BARDICHE‡♦	20 O$	F+H+2d-2	Corte	1	2	-	-	5 Kg
CETRO	20 O$	F+H+1d+2	Contusão	1	-	-	-	3 Kg
CETRO DE GUERRA	150 O$	F+H+2d	Contusão	1	-	-	-	3 Kg
CETRO GRANDE	50 O$	F+H+2d-2	Contusão	1	-	-	-1	3 Kg
ESPADA DE CRISTAL	50 O$	F+H+2d-2	Corte	1	2	-	-	2,5 Kg
ESPADA DE GUERRA	200 O$	F+H+2d	Corte	1	1	-	-	2 Kg
FLAMBERGE‡	300 O$	F+H+3d-3	Corte	1	-	-	-1	7 Kg
FOICE DE GUERRA‡	300 O$	F+H+2d+2	Corte/Perf.	-	3	-	-1	7 Kg
MACHADO DE BAT. PESADO‡	250 O$	F+H+2d+2	Corte	-	2	-	-1	7 Kg
MACHADO DE HASTE‡♦	50 O$	F+H+2d-1	Corte/Perf.	-	2	-	-1	7 Kg
VOULGE‡♦	40 O$	F+H+2d-1	Corte	-	2	-	-1	7 Kg

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*
‡ *Arma de duas mãos (não pode ser combinada com escudos, exceto broquel).*

ARMADURAS LEVES

NOME	CUSTO	F.D.	PEN. FOCUS	PEN. HAB.	PESO
ARMADURA IMPROVISADA	1 O$	A+H+1d+1	-	-	1 Kg

ARMADURAS MÉDIAS

NOME	CUSTO	F.D.	PEN. FOCUS	PEN. HAB.	PESO
ESCUDO ÓSSEO♦	150 O$	FD+2	-1	-	4 Kg

ARMADURAS PESADAS

NOME	CUSTO	F.D.	PEN. FOCUS	PEN. HAB.	PESO
ARMADURA ANCESTRAL	3.750 O$	A+H+3d-1	-4	-3	30 O$
ARMADURA DE BATALHA	2.000 O$	A+H+3d-2	-4	-2	25 Kg
ARMADURA GÓTICA	4.000 O$	A+H+3d	-4	-3	27 Kg
ESCUDO GÓTICO♦	500 O$	FD+2	-1	-	5 Kg

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

Descrição dos Itens

Armadura Ancestral: armadura de pesadas placas metálicas segmentadas nos braços para uma maior mobilidade.

Armadura Gótica: feita com placas ornamentadas e com forro interno acolchoado e reforçado com uma cota de malha.

Armadura Improvisada: feita de pedaços de couro e poucas peças metálicas. É melhor do que nada.

Bardiche: pode ser usado para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizado em alvos adjacentes.

Bastão, de Batalha, de Guerra e Longo: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

Dirk: uma pequena adaga afiada própria para corte além de perfuração.

Escudo Gótico: precisa estar firmemente preso ao braço, porém este escudo é muito pesado para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que o ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

Escudo Ósseo: feitos com ossos fixados uns aos outros, estes escudos são leves o suficiente para que outros itens sejam carregados com a mão que o ostenta, porém não se pode utilizar armas com esta mesma mão. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de FA=F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

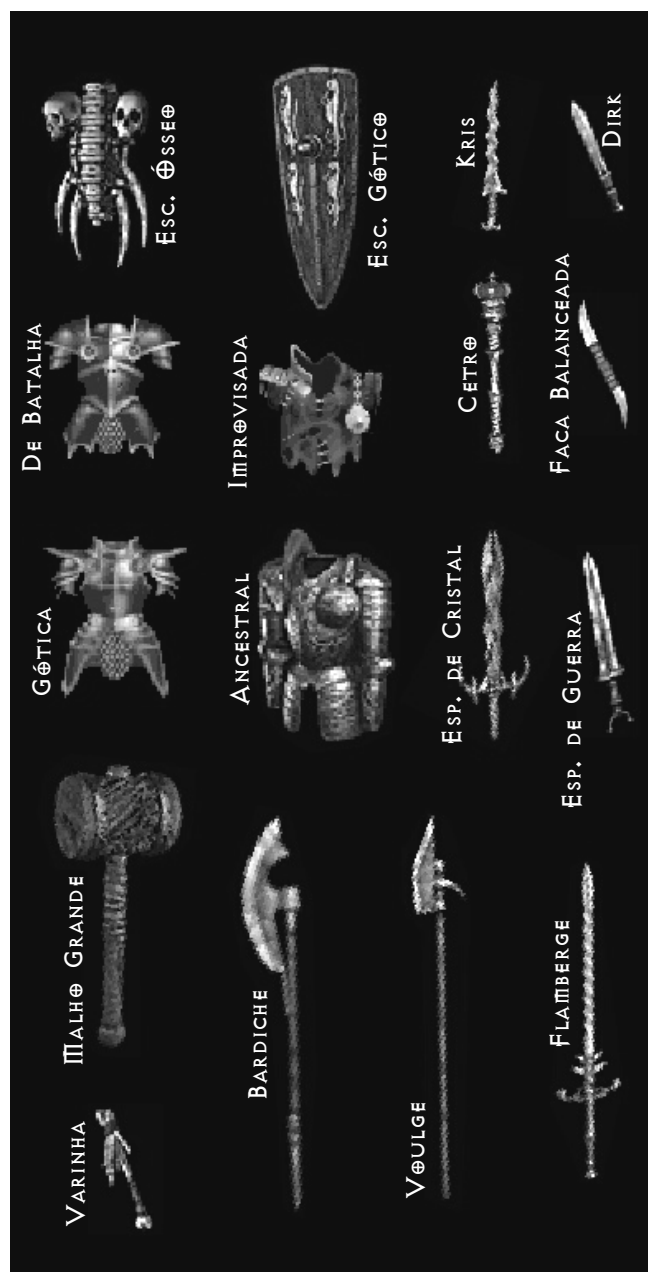
Faca Balanceada: esta arma de arremesso retorna às mãos do portador em caso de errar o alvo (como se fosse uma Arma Especial Retornável). No caso de ser usada em combate corpo-a-corpo, sua FA será de F+H+1d+1.

Faca de Arremesso: esta arma de arremesso pode ser também usada em combate corpo-a-corpo, porém nesse caso sua FA será de F+H+1d+1.

Lança Curta: uma Lança Curta pode ser arremessada, causando dano de H+1d+1. Em combates corpo-a-corpo, seu dano é de F+H+1d+2.

Machado de Haste: pode ser usado para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizado em alvos adjacentes.

Varinha e Varinha de Ossos: estes itens podem conter magias armazenadas. Para maiores detalhes consulte o Capítulo 7 – Itens Mágicos.

Voulge: pode ser usado para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizado em alvos adjacentes. Devido a ganchos existentes no outro lado da lâmina, o personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente – caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno.

Capítulo 6: Novas Magias

No Santuário a magia está por toda parte. Necromantes, Magos e Feiticeiras realizam estudos organizados da aplicação da magia em diversos campos. Amazonas aprendem a canalizar as forças naturais na forma de táticas de combate. Paladinos oram para suas divindades em busca de efeitos divinos. Bárbaros e Druidas procuram imitar os poderes da natureza. Até mesmo um fazendeiro pode utilizar um objeto mágico para auxiliar em seus afazeres. A magia é uma parte do cotidiano.

Magias existentes no Santuário

A seguir você irá encontrar a lista de magias existentes no Santuário, além das novas apresentadas mais adiante. Para maiores detalhes dessas magias, consulte os outros manuais de S3D&T.

• *Absorção de Alma, Aderência, Água Abençoada, Anfíbio, Arma Abençoada, Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, Armadura Elétrica, Armadura Extra (Fogo, Gelo, Ar), Ataque Mágico (Ar, Fogo, Elétrico, Gelo), Aumento de Dano, Aura Sagrada, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Confusão, Congelamento Sagrado, Controlar Elemento, Coragem, O Crânio Voador de Vladislav, Criação de Mortos-Vivos, Criar Água, Criar Fogo, Criar Luz, Criatura Mágica (Fogo, Lama, Trevas), Cura Mágica, Cura para os Mortos, Cura Sagrada, Despistar, Detecção do Bem/Mal, Detecção de Magia, De Uma Substância à Outra, Dominação Total, Enfraquecer, A Erupção de Aleph, Esconjuro de Mortos-Vivos, Explosão (Fogo, Veneno), Falar com os Mortos, Flecha Elemental (Fogo, Gelo, Veneno), Força Mágica, Forja, Garras de Atavus, Identificação, Ilusão, Inferno de Gelo, Invisibilidade, Manto da Obscuridade, Megalon, Mikron, Pânico, Paralisia, Potencializar Magia, Prisão de Ossos, Proteção Contra Elemento, Proteção Contra Magia, Proteção Mágica, Regeneração, Regeneração para os Mortos, Raio Sagrado, Relâmpago, Retribuição, A Rocha Cadente de Vectorius, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Telecinese, Teleporte, Terremoto, Transporte, Virtude.*

Lista de Novas Magias

Amplificar Dano

Exigências: Trevas 1
Custo: 2 PMs
Duração: 1 turno por ponto de Focus
Alcance: 3m

O conjurador amaldiçoa um alvo, o preenchendo com energia das trevas, fazendo-o sofrer um dano adicional de 1d3 pontos a cada ataque sofrido enquanto a magia durar. A vítima pode tentar um teste de Resistência para tentar anular o efeito.

Armadura Congelante

Exigências: Gelo 1
Custo: padrão
Duração: veja descrição
Alcance: apenas o conjurador

O conjurador se envolve com uma camada de frio absoluto, congelando qualquer criatura que o toque. Uma criatura que realize um ataque corpo-a-corpo bem sucedido contra o conjurador deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Caso falhar no teste, o alvo ficará congelado e sofrerá os efeitos de Paralisia em seu próximo turno. Após isso, e durante 1 minuto, ele irá sofrer uma penalidade de -1 em Esquivas, FA e FD, além de poder se movimentar/saltar/nadar com metade de seus valores normais de deslocamento. A Armadura Congelante possui duração de 1 turno por cada ponto de Focus utilizado (Gelo 1= 1 turno, Gelo 2= 2 turnos, e assim por diante).

Cadáver Explosivo

Exigências: Trevas 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

O conjurador lança esta magia em um cadáver dentro de seu alcance, que explode imediatamente. A explosão causa 1d

pontos de dano (que ignora a Armadura do alvo) por pontos de Focus utilizado (máximo de 5d) em todas as criaturas que estejam a até 3m do cadáver explosivo. Uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade (arredonde para cima). Mortos-Vivos animados não contam como cadáveres até que sejam destruídos. O mesmo cadáver não pode ser afetado novamente por esta magia.

Campo Estático

Exigências: Relâmpago 1
Custo: padrão
Duração: veja descrição
Alcance: veja descrição

Esta magia cria um anel de energia elétrica que se expande em todas as direções a até um raio de 6m a partir do conjurador. Todas as criaturas dentro da área de efeito sofrem 1d pontos de dano por Focus utilizado (Relâmpago 1=1d, Relâmpago 2=2d, e assim por diante até um máximo de 5d) do tipo elétrico. Esse dano ignora a Armadura do alvo, porém uma Esquiva bem-sucedida o reduz à metade (arredonde para cima).

Círculo Venenoso

Exigências: Veneno 2
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: veja descrição

Esta magia cria uma nuvem esverdeada de gás venenoso em forma de anel que se expande em todas as direções a até um raio de 6m a partir do conjurador. Todas as criaturas vivas dentro da área de efeito sofrem serão envenenadas sofrendo um redutor inicial de R-1 (afetando seus PVs e PMs) caso não passem em um teste de Resistência. Na próxima rodada, os alvos afetados pela magia deverão realizar outro teste de Resistência para não sofrer outro redutor de R-1 cumulativo. O veneno se dissipa rapidamente, não possuindo outros efeitos.

Escudo de Energia

Exigências: Focus 3
Custo: padrão
Duração: veja descrição
Alcance: apenas o conjurador

O conjurador cria uma energia de cura na forma de um pequeno globo místico que flutua sobre a sua cabeça. Enquanto a magia durar, o conjurador pode converter todo o dano recebido em seus PVs aos seus PMs. Você não pode usar esta magia para recuperar PVs perdidos de nenhuma forma. Para cada 5 pontos de dano recebidos, o conjurador perde 1 PM ao invés de PVs. O efeito da magia dura até o conjurador cancelá-la ou enquanto ele possuir PMs ou se este dormir por algum motivo.

Inferno

Exigências: Fogo 2
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: veja descrição

Uma curta rajada de fogo de 5m de comprimento por 1m de largura parte da mão do conjurador. Ela causa 1d pontos de dano por fogo a cada 2 pontos de Focus utilizado (Fogo 2= 1d, Fogo 4= 2d, e assim por diante, sendo no máximo 5d) em cada criatura dentro do alcance da magia (esse dano ignora a Armadura do alvo). Uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade (arredonde para cima).

Parede de Fogo

Exigências: Fogo 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Uma parede de fogo de 3m de altura, 1m de largura e 3m de comprimento (por ponto de Focus) surge do solo em qualquer lugar dentro do alcance permitido pelo Focus. A parede pode ser conjurada em espaços ocupados por criaturas, que sofrerão 2d pontos de dano de fogo por rodada ou se tentarem atravessá-la. A parede se extingue por completo ao término da magia. A cada ponto de Focus adicional aos iniciais, o comprimento da parede pode ser aumentado em 2m.

Parede de Ossos

Exigências: Trevas 2
Custo: padrão
Duração: veja descrição
Alcance: padrão

Uma parede sólida de ossos de 3m de altura, 15cm de largura e 3m de comprimento (a cada 2 pontos de Focus) surge do solo em qualquer lugar dentro do alcance permitido pelo Focus. A parede não surge em espaços ocupados por criaturas ou objetos – estes estarão de um lado ou outro da parede, à escolha do Mestre. A parede possui 1d+1 Pontos de Forja a cada 2 pontos de Focus utilizado (até um máximo de 3d+3). A parede inteira vira pó se for destruída ou ao término da magia.

Reduzir Resistências

Exigências: Gelo ou Elétrico 1 ou Fogo 2
Custo: padrão
Duração: 10 minutos para cada 2 pontos de Focus utilizado (1 ponto para Gelo ou Elétrico)
Alcance: 5m; +5m para cada 2 pontos de Focus a mais (1 ponto a mais em Gelo ou Elétrico)

O conjurador amaldiçoa um único alvo, reduzindo suas resistências contra Fogo, Eletricidade ou Gelo, a mesma do Caminho utilizado na magia. Caso o alvo possua Armadura Extra contra algum desses elementos, ela será cancelada enquanto a magia durar, porém, se a criatura não possuir a Vantagem, ela sofrerá os efeitos de Vulnerabilidade no elemento cancelado.

CAPÍTULO 7: ITENS MÁGICOS

As forças das trevas são notoriamente resistentes às lâminas afiadas das armas. Felizmente nas terras do Santuário são encontrados alguns tesouros de tempos passados.

Acredite ou não, nas próximas páginas você irá encontrar tantos itens mágicos que, mesmo que seu personagem esmague milhões de barris, abra milhares de sarcófagos ou reviste outros milhões de inimigos abatidos, será muito difícil encontrar o mesmo item duas vezes. As tabelas são extensas, eu sei, mas será bem divertido aos Mestres criar itens mágicos e excepcionais no decorrer da sessão de jogo rolando apenas alguns dados e seguindo as instruções desse capítulo.

Gerando Itens

Utilizando de conhecimento ancestral – tá bom, matemática – foi construído um gerador aleatório de itens mágicos, que qualquer um pode usar, desde que possua alguns dados e lápis.

Os itens mágicos deste livro possuem três partes: Prefixo, Raiz e Sufixo. O Prefixo é o nome do item em si, como “Cetro” ou “Armadura Gótica”.

A Raiz seria um adjetivo do item; algo como “Matador(a)” ou “Retalhador(a)”.

Por fim temos o Sufixo, a finalização do nome do item. É uma frase de posse ou Característica; algo como “da Raposa” ou “da Habilidade”.

Entendeu? Então é muito fácil gerar uma *Foice de Prata do Trovão* ou até mesmo uma *Espada Longa de Aço +2*.

Você irá encontrar todos esses Prefixos, Raízes e Sufixos nas tabelas apresentadas nas páginas a seguir. Elas são um pouco extensas, mas desde que você se lembre do Prefixo, Raiz e Sufixo, tudo vai correr bem.

Tabelas de Tesouros

Caso o personagem encontre um tesouro, o Mestre deve rolar seguir os seguintes passos:

1. Tabela Tipo de Tesouro: role o(s) dado(s) para determinar o qual o tipo de item: Armadilha, Poções, Armaduras ou Armas;

2. Tabela Prefixos: role o(s) dado(s) para saber o Prefixo do equipamento;

3. Tabela Raiz: role o(s) dado(s) para determinar a Raiz do equipamento;

4. Tabela Sufixos: Role o(s) dado(s) pra determinar o Sufixo do Item.

Regra Opcional: Avaliando Itens

O Mestre poderá restringir a venda de itens baseando-se na pontuação do grupo. Funciona da seguinte maneira: o mestre soma a pontuação total dos personagens e multiplica o resultado por 10. Esse número final é o valor máximo de Peças de Ouro (O$) que um referido item poderá ser vendido.

Comerciantes: os personagens poderão encontrar no decorrer de suas aventuras comerciantes que poderão possuir itens incomuns à venda (como Akara, Ormus e outros). Assuma que estes comerciantes possuam 6 itens normais e 4 mágicos por cada personagem do grupo. Determine os itens de acordo com o explicado anteriormente e seguindo as tabelas apropriadas. Seria uma boa idéia para o Mestre ter determinado esses itens antes mesmo do jogo começar.

Comerciantes que lidem apenas com itens mágicos poderão possuir também alguns pergaminhos mágicos, Poções de Cura e/ou Magia.

TIPO DE TESOURO

DADOS (1d)	TESOURO	
1	**ARMADILHA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	1-2	ARCO DE FOGO. DANO DE 1d POR CALOR/FOGO EM TODOS DENTRO DE UM RAIO DE 3m. UMA ESQUIVA BEM SUCEDIDA REDUZ O DANO À METADE. PARA PERSONAGENS COM 10 OU MAIS Pts., O DANO SERÁ DE 2d.
	3-4	ATAQUE MÁGICO ELÉTRICO. DANO DE 1d POR ELETRICIDADE. UMA ESQUIVA REDUZ O DANO À METADE. PARA PERSONAGENS COM 10 OU MAIS Pts., O DANO SERÁ DE 2d.
	5-6	GÁS TÓXICO. AFETA UMA ÁREA DE 3m² E CAUSA DANO DE 1d POR VENENO MAIS 1 PONTO DE DANO POR RODADA ATÉ SER NEUTRALIZADO (COM ANTÍDOTO, PRIMEIROS-SOCORROS OU CURA MÁGICA).
2	**NENHUM TESOURO.**	
3	**POÇÃO DE CURA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	1-2	POÇÃO DE CURA MENOR.
	3-4	POÇÃO DE CURA MÉDIA.
	5	POÇÃO DE CURA MAIOR.
	6	POÇÃO DE CURA TOTAL.
4	**POÇÃO DE MAGIA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	1-2	POÇÃO DE MAGIA MENOR.
	3-4	POÇÃO DE MAGIA MÉDIA.
	5	POÇÃO DE MAGIA MAIOR.
	6	POÇÃO DE MAGIA TOTAL.
5	**DINHEIRO (1d+PONTUAÇÃO DO PERSONAGEM x10 MOEDAS). ROLE 1d PARA DETERMINAR A MOEDA.**	
	1-3	COBRE.
	4-5	PRATA.
	6	OURO.
6	**ITEM (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	2-7	ROLE SOMENTEA TABELA DE PREFIXOS.
	8-9	ROLE SOMENTE AS TABELAS DE PREFIXO E RAIZ.
	10-11	ROLE SOMENTE AS TABELAS DE PREFIXO E SUFIXO.
	12	ROLE AS TABELAS DE PREFIXO, RAIZ E SUFIXO.

PREFIXOS

DADOS (2d)	TESOURO	
2	**ARMADURAS (ROLE 5d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	5-6	IMPROVISADA.
	7-8	ARMADURA ACOLCHOADA.
	9	ARMADURA ANCESTRAL.
	10	ARMADURA COMPLETA.
	11	ARMADURA DE ANÉIS.
	12	ARMADURA DE BATALHA.
	13-14	ARMADURA DE COURO.
	15	ARMADURA DE COURO BATIDO.
	16	ARMADURA GÓTICA.
	17	ARMADURA SEGMENTADA.
	18-19	BROQUEL.
	20	BRUNEA.
	21	COTA DE MALHA.
	22	COTA DE TALAS.
	23	ESCUDO GRANDE DE AÇO.
	24	ESCUDO GRANDE DE MADEIRA.
	25	ESCUDO MÉDIO DE AÇO.
	26	ESCUDO MÉDIO DE MADEIRA.
	27	ESCUDO ÓSSEO.
	28	ESCUDO TORRE.
	29	MEIA ARMADURA.
	30	PEITORAL DE AÇO.
3-4	**MUNIÇÕES (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	1	DARDOS DE ZARABATANA (2d UNIDADES).
	2-3	FLECHAS (2d UNIDADES).
	4	PEDRAS PARA FUNDA (2d UNIDADES).
	5	VIROTES (2d UNIDADES).
	6	VIROTES PARA BESTA DE REPETIÇÃO (1d ESTOJOS – CADA UM COM 5 VIROTES).
5-6	**ARMAS SIMPLES – COMBATE CORPO-A-CORPO (ROLE 4d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	4	ADAGA.
	5	BASTÃO.
	6	BASTÃO CURTO.
	7	BASTÃO DE BATALHA.
	8	BASTÃO DE GUERRA.
	9	BASTÃO LONGO.

PREFIXOS (CONTINUAÇÃO) - ARMAS SIMPLES – COMBATE CORPO-A-CORPO.

	10	CLAVA.
	11	DIRK.
	12	KATAR.
	13	KRIS.
	14	LANÇA.
	15	LANÇA CURTA.
	16	LANÇA LONGA.
	17	MAÇA LEVE.
	18	MAÇA PESADA.
	19	MALHO GRANDE.
	20	MANOPLA PESADA, PAR.
	21	MANOPLA REFORÇADA, PAR.
	22	MORNINGSTAR.
	23	VARINHA.
	24	VARINHA DE OSSOS.
7-8	**ARMAS SIMPLES – COMBATE À DISTÂNCIA (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	1	ÁCIDO (1d FRASCOS).
	2	ÁGUA BENTA (1d FRASCOS).
	3	BESTA LEVE.
	4	BESTA PESADA.
	5-6	DARDO (1d DARDOS).
	7	FACA BALANCEADA (1d UNIDADES).
	8	FACA DE ARREMESSO (1d UNIDADES).
	9	FOGO DO ALQUIMISTA (1d FRASCOS).
	10-11	FUNDA.
	12	ZARABATANA.
9	**ARMAS COMUNS – COMBATE CORPO-A-CORPO (ROLE 6d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	6	ALABARDA.
	7	BARDICHE.
	8	CETRO.
	9	CETRO DE GUERRA.
	10	CETRO GRANDE.
	11	CIMITARRA.
	12	CLAVA PESADA.
	13-14	ESPADA CURTA.
	15	ESPADA DE CRISTAL.
	16	ESPADA DE GUERRA.
	17	ESPADA LARGA.
	18	ESPADA LONGA.
	19	FALCIONE.
	20	FLAMBERGE.
	21	FOICE.
	22	FOICE DE GUERRA.
	23	GLAIVE.
	24	GUISARME.
	25-26	MACHADINHA.
	27	MACHADO DE BATALHA PESADO.
	28	MACHADO DE BATALHA.
	29	MACHADO DE HASTE.
	30	MACHADO GRANDE.
	31	MANGUAL.
	32	MARTELO DE GUERRA.
	33	PICARETA.
	34	RANSEUR.
	35	RAPIEIRA.
	36	VOULGE.
10	**ARMAS COMUNS – COMBATE À DISTÂNCIA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	1-2	ARCO CURTO.
	3	ARCO CURTO COMPOSTO.
	4	ARCO LONGO.
	5	ARCO LONGO COMPOSTO.
	6	MACHADO DE ARREMESSO.
11	**ARMAS EXÓTICAS – COMBATE CORPO-A-CORPO (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO).**	
	2-3	ESPADA BASTARDA.
	4	ESPADA GRANDE.
	5	MAÇA DE GUERRA.
	6-7	MACHADO DE GUERRA.

PREFIXOS (CONTINUAÇÃO) - ARMAS EXÓTICAS – COMBATE CORPO-A-CORPO.

	8	MALHO.		
	9	MANOPLA COM LÂMINAS.		
	10	NEKODE.		
	11	NUNCHAKU.		
	12	SAI.		
12	**ARMAS EXÓTICAS – COMBATE À DISTÂNCIA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
	1-2	BESTA DE MÃO.		
	3-4	BESTA DE REPETIÇÃO.		
	5-6	SHURIKEN.		

RAIZ

DADOS (2d)	TIPO			
2-3	**APRIMORAMENTO DE FORÇA DE DEFESA (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**BÔNUS EM FD**	**CUSTO DE MERCADO**
	2-3	ROBUSTO(A)	+1	O$ 2.000
	4	ÍGNEO(A)	+1 (+2 CONTRA PROJÉTEIS)	O$ 2.500
	5	FORTALECIDO(A)	+2	O$ 3.750
	6	GRANDIOSO(A)	+2 (+3 CONTRA PROJÉTEIS)	O$ 5.000
	7	VALIOSO(A)	+3	O$ 6.250
	8	GLORIOSO(A)	+3 (+4 CONTRA PROJÉTEIS)	O$ 7.500
	9	ABENÇOADO(A)	+4	O$ 8.750
	10	INCRÍVEL	+4 (+5 CONTRA PROJÉTEIS)	O$ 10.000
	11	SAGRADO(A)	+5	O$ 12.500
	12	DIVINO(A)	+5 (+6 CONTRA PROJÉTEIS)	O$ 15.000
4-5	**APRIMORAMENTO DE TESTES DE RESISTÊNCIA (ROLE 5d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**BÔNUS EM TESTE DE RES.**	**CUSTO DE MERCADO**
	5-6	CASTANHO(A)	+1 CONTRA ÁCIDO	O$ 2.000
	7-8	AZULADO(A)	+1 CONTRA FRIO/GELO	O$ 2.000
	9	CARMESIM	+1 CONTRA CALOR/FOGO	O$ 2.000
	10	OCRE	+1 CONTRA ELÉTRICO	O$ 2.000
	11	PEROLADO(A)	+1 CONTRA PODER PSÍQUICO	O$ 2.000
	12	ESVERDEADO(A)	+1 CONTRA VENENO	O$ 2.000
	13	NEGRO(A)	+1 CONTRA MAGIA	O$ 2.000
	14	JASMIM	+2 CONTRA ÁCIDO	O$ 4.000
	15	CELESTIAL	+2 CONTRA FRIO/GELO	O$ 4.000
	16	PÚRPURA	+2 CONTRA CALOR/FOGO	O$ 4.000
	17	TANGERINA	+2 CONTRA ELÉTRICO	O$ 4.000
	18	DE MARFIM	+2 CONTRA PODER PSÍQUICO	O$ 4.000
	19	MINERAL	+2 CONTRA VENENO	O$ 4.000
	20	DE COBALTO	+2 CONTRA MAGIA	O$ 6.000
	21	DE CORAL	+3 CONTRA ÁCIDO	O$ 6.000
	22	DE ÉBANO	+3 CONTRA FRIO/GELO	O$ 6.000
	23	CRIOLITA	+3 CONTRA CALOR/FOGO	O$ 6.000
	24	RUBRO(A)	+3 CONTRA ELÉTRICO	O$ 6.000
	25	ÂMBAR	+3 CONTRA PODER PSÍQUICO	O$ 8.000
	26	DE SAFIRA	+3 CONTRA VENENO	O$ 8.000
	27	DE DIAMANTE	+3 CONTRA MAGIA	O$ 8.000
	28	OBSIDIANO(A)	+1 CONTRA TUDO	O$ 10.000
	29	PRISMÁTICO(A)	+2 CONTRA TUDO	O$ 15.000
	30	CADAVÉRICO(A)	+3 CONTRA TUDO	O$ 18.000
6	**APRIMORAMENTO DE TESTES DE PERÍCIAS (ROLE 4d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**BÔNUS EM TESTE DE PERÍCIA**	**CUSTO DE MERCADO**
	4	DA AMAZONA	+1 (APENAS PARA AMAZONAS)	O$ 2.500
	5	DO GUERREIRO	+1 (APENAS PARA GUERREIROS)	O$ 2.500
	6	DO BÁRBARO	+1 (APENAS PARA BÁRBAROS)	O$ 2.500
	7-8	DO MONGE	+1 (APENAS PARA MONGES)	O$ 2.500
	9-10	DO NECROMANTE	+1 (APENAS PARA NECROMANTES)	O$ 2.500
	11-13	DA LADINA	+1 (APENAS PARA LADINAS)	O$ 2.500
	14	DO PALADINO	+1 (APENAS PARA PALADINOS)	O$ 2.500
	15-16	DO DRUIDA	+1 (APENAS PARA DRUIDAS)	O$ 2.500
	17-18	DO MAGO	+1 (APENAS PARA MAGOS)	O$ 2.500
	19-20	DA FEITICEIRA	+1 (APENAS PARA FEITICEIRAS)	O$ 2.500
	21-24	DO ASSASSINO	+1 (APENAS PARA ASSASSINOS)	O$ 2.500
7-9	**AMALDIÇOADO (ROLE 3d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**MALDIÇÃO**	**CUSTO DE MERCADO**
	3-4	ENFERRUJADO(A)	FD-1	O$ 1
	5-6	VULNERÁVEL	FD-2	O$ 1

RAIZ (CONTINUAÇÃO) – AMALDIÇOADO.

	7	DE VIDRO	-2 EM TESTES DE RESISTÊNCIA	O$ 1
	8	DA HIENA	CONJURADOR NÃO PODE LANÇAR MAGIAS	O$ 1
	9-10	DO SAPO	FOCUS -1	O$ 1
	11	DO BREU	FONTES DE LUZ ILUMINAM 3m DE RAIO	O$ 1
	12	DE LATÃO	SÓ PODE FAZER UM ATAQUE NO TURNO	O$ 1
	13	DE ESTANHO	SÓ PODE FAZER DOIS ATAQUES NO TURNO	O$ 1
	14	CRISTALINO(A)	APÓS O ATAQUE, O ITEM É DESTRUÍDO	O$ 1
	15	ENFRAQUECIDO(A)	FA CAUSADA É REDUZIDA PELA METADE (ARREDONDE PARA BAIXO)	O$ 1
	16	TORTO(A)	FA É REDUZIDA A 1	O$ 1
	17	INUTILIZADO(A)	FA É REDUZIDA A 0	O$ 1
	18	SOMBRIO(A)	FA-1 E FA CAUSADA É REDUZIDA PELA METADE (ARREDONDE PARA BAIXO)	O$ 1
10	**APRIMORAMENTO DE FOCUS (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**BÔNUS EM FOCUS**	**CUSTO DE MERCADO**
	1	DO LAGARTO	TERRA +1	O$ 2.500
	2	DO UNICÓRNIO	LUZ +1	O$ 2.500
	3	DO CORVO	TREVAS +1	O$ 2.500
	4	DO PÉGASO	AR +1	O$ 2.500
	5	DO DRAGÃO	FOGO +1	O$ 2.500
	6	DA HIDRA	ÁGUA +1	O$ 2.500
11	**APRIMORAMENTO DE CARACTERÍSTICAS (ROLE 3d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**BÔNUS EM ESTATÍSTICA**	**CUSTO DE MERCADO**
	3-4	DA FORÇA	FOR +1	O$ 2.500
	5	DA HABILIDADE	HAB +1	O$ 2.500
	6-7	DA RIGIDEZ	ARM +1	O$ 2.500
	8-9	DA RESISTÊNCIA	RES +1	O$ 2.500
	10-11	DA PRECISÃO	PDF +1	O$ 2.500
	12	DO PODER	FOR +2	O$ 5.000
	13	DA DESTREZA	HAB +2	O$ 5.000
	14	DA MURALHA	ARM +2	O$ 5.000
	15	DA DISPOSIÇÃO	RES +2	O$ 5.000
	16	DA EXATIDÃO	PDF +2	O$ 5.000
	17	DOS CÉUS	+1 EM TODAS AS CARACTERÍSTICAS	O$ 15.000
	18	DA LUA	+2 EM TODAS AS CARACTERÍSTICAS	O$ 20.000
12	**APRIMORAMENTO DE FORÇA DE ATAQUE (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO).**			
		NOME	**BÔNUS EM FA**	**CUSTO DE MERCADO**
	2-4	DE BRONZE	+1	O$ 2.500
	5	DE FERRO	+1 (+2 CONTRA DEMÔNIOS)	O$ 3.750
	6	DE PRATA	+1 (+2 CONTRA MORTOS-VIVOS)	O$ 5.000
	7	DE AÇO	+2	O$ 6.250
	8	DE OURO	+2 (+3 CONTRA DEMÔNIOS)	O$ 7.500
	9	DE PLATINA	+2 (+3 CONTRA MORTOS-VIVOS)	O$ 8.750
	10	DE MITRIL	+3	O$ 10.000
	11	METEÓRICO(A)	+3 (+4 CONTRA DEMÔNIOS)	O$ 12.500
	12	SOBRENATURAL	+3 (+4 CONTRA MORTOS-VIVOS)	O$ 15.000

SUFIXOS

DADOS (3d)	TIPO			
3	**REDUÇÃO DE DANO SOFRIDO (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**REDUÇÃO DE DANO**	**CUSTO DE MERCADO**
	1-3	DA PROTEÇÃO	-1	O$ 2.500
	4	DA ABSORÇÃO	-2	O$ 5.000
	5	DA VIDA	-3	O$ 7.500
	6	DA DEFLEXÃO	-4	O$ 10.000
4	**GERA EFEITO QUANDO O USUÁRIO FOR ATACADO (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**EFEITO**	**CUSTO DE MERCADO**
	1-2	DOS ESPINHOS	SE RECEBER DANO, O ATACANTE RECEBE 1d3 PONTOS DE DANO POR PERFURAÇÃO	O$ 5.000
	3-4	DAS ESTACAS	SE RECEBER DANO, O ATACANTE RECEBE 1d PONTOS DE DANO POR PERFURAÇÃO	O$ 7.500
	5-6	DO BLOQUEIO	FD+1	O$ 10.000
5-6	**APRIMORAMENTO DE PONTOS DE FORJA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**BÔNUS EM PFs**	**CUSTO DE MERCADO**
	1-3	RÍGIDO(A)	+1	O$ 2.500
	4	DA INTEGRIDADE	+2	O$ 5.000
	5	VIGOROSO(A)	+3	O$ 7.500

SUFIXOS (CONTINUAÇÃO) - APRIMORAMENTO DE PONTOS DE FORJA.

	6	DAS ERAS	NÃO PODE SER DESTRUÍDO(A)	O$ 10.000
7-8	**APRIMORAMENTO DE MOVIMENTO (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**BÔNUS EM MOVIMENTO**	**CUSTO DE MERCADO**
	1-2	DA MARCHA	+1m	O$ 2.000
	3	DO CAVALO	+2m	O$ 3.000
	4	DO BÚFALO	+3m	O$ 5.000
	5	DA VELOCIDADE	+4m	O$ 10.000
	6	DO LINCE	+5m	O$ 15.000
9	**APRIMORAMENTO DE PONTOS DE VIDA (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**BÔNUS EM PVs**	**CUSTO DE MERCADO**
	2-5	DO CHACAL	+1	O$ 2.500
	6-7	DA RAPOSA	+2	O$ 5.000
	8-9	DO JAGUAR	+3	O$ 7.500
	10	DO LOBO	+4	O$ 10.000
	11	DA ÁGUIA	+5	O$ 12.500
	12	DO TIGRE	+6	O$ 15.000
10-13	**AMALDIÇOADO (ROLE 4d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**MALDIÇÃO**	**CUSTO DE MERCADO**
	4-5	DAS LÁGRIMAS	USUÁRIO RECEBE 1 PONTO DE DANO A CADA ATAQUE REALIZADO	O$ 1
	6	DO SOFRIMENTO	USUÁRIO RECEBE 2 PONTO2 DE DANO A CADA ATAQUE REALIZADO	O$ 1
	7	DA FRAGILIDADE	QUANDO UTILIZADO PARA ATACAR, OS PFS DO ITEM SÃO REDUZIDOS A ZERO	O$ 1
	8	DO ABUTRE	-1d6 PONTOS DE VIDA	O$ 1
	9	DA DOENÇA	RESISTÊNCIA -1	O$ 1
	10	DA ATROFIA	HABILIDADE -1	O$ 1
	11	DA FRAQUEZA	FORÇA -1	O$ 1
	12	DO ABISMO	-1 EM TODAS AS CARACTERÍSTICAS	O$ 1
	13	DA ENFERMIDADE	RESISTÊNCIA -2	O$ 1
	14	DA PARALISIA	HABILIDADE -2	O$ 1
	15	DA DEBILIDADE	FORÇA -2	O$ 1
	16	DA CONFUSÃO	-2 EM TODAS AS CARACTERÍSTICAS	O$ 1
	17	DA SÍFILIS	USUÁRIO NÃO CONSEGUE RECUPERAR PVS ENQUANTO CARREGA O ITEM	O$ 1
	18	DA CORRUPÇÃO	USUÁRIO NÃO CONSEGUE CONJURAR MAGIAS ENQUANTO CARREGA O ITEM	O$ 1
	19	DA INFECÇÃO	USUÁRIO NÃO CONSEGUE USAR PODERES PSÍQUICOS ENQUANTO CARREGA O ITEM	O$ 1
	20	DA RUÍNA	USUÁRIO NÃO CONSEGUE RECUPERAR PMS ENQUANTO CARREGA O ITEM	O$ 1
	21-22	DA DISCÓRDIA	TODAS AS AÇÕES DO USUÁRIO CONTAM COMO COMPLETAS	O$ 1
	23	DA PASSIVIDADE	FD-4	O$ 1
	24	DO TOLO	USUÁRIO NÃO PODE LANÇAR UMA MAGIA POR DIA À ESCOLHA DO MESTRE	O$ 1
14-15	**APRIMORAMENTO DE INICIATIVA (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**BÔNUS EM INICIATIVA**	**CUSTO DE MERCADO**
	1-3	DO IMEDIATISMO	+1	O$ 2.500
	4	DA VIVACIDADE	+2	O$ 3.750
	5	DA RAPIDEZ	+3	O$ 5.000
	6	DA VELOCIDADE	+4	O$ 7.500
16	**ADICIONA DANO ELEMENTAL EXTRA – NÃO MÁGICO (ROLE 3d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**BÔNUS E TIPO DE DANO**	**CUSTO DE MERCADO**
	3-4	DO FRIO	+1d DE DANO POR GELO	O$ 2.500
	5-6	DAS CHAMAS	+1d DE DANO POR FOGO	O$ 2.500
	7-8	DO TROVÃO	+1d DE DANO POR ELETRICIDADE	O$ 2.500
	9-10	DA DESTRUIÇÃO	+1d DE DANO POR VENENO	O$ 2.500
	11-12	DO GELO	+2d DE DANO POR GELO	O$ 5.000
	13-14	DO FOGO	+2d DE DANO POR FOGO	O$ 5.000
	15-16	DO RELÂMPAGO	+2d DE DANO POR ELETRICIDADE	O$ 5.000
	17-18	DO VENENO	+2d DE DANO POR VENENO	O$ 5.000
17	**RESTAURA PVS OU PMS (ROLE 2d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**BÔNUS E TIPO DE DANO**	**CUSTO DE MERCADO**
	2-5	DA SANGUE-SUGA	USUÁRIO RECUPERA 1PV A CADA ATAQUE BEM SUCEDIDO	O$ 7.500
	6-8	DAS GARRAS	USUÁRIO RECUPERA 1PM A CADA ATAQUE BEM SUCEDIDO	O$ 10.000

SUFIXOS (CONTINUAÇÃO) - RESTAURA PVS OU PMS.

	9-10	DO SANGUE	USUÁRIO RECUPERA 2PVS A CADA ATAQUE BEM SUCEDIDO	O$ 10.000
	11-12	DO ESPÍRITO	USUÁRIO RECUPERA 2PMS A CADA ATAQUE BEM SUCEDIDO	O$ 12.500
18	**CAUSA DANO ADICIONAL AOS PFs DE ITENS (ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO)**			
		NOME	**DANO EM PFs**	**CUSTO DE MERCADO**
	1-2	PERFURANTE	-1 PF NA ARMADURA DO ALVO (ROLE 1d2 PARA DETERMINAR SE É O ESCUDO OU ARMADURA CASO USE AMBOS). TESTE DE RESISTÊNCIA PARA TENTAR ANULAR EFEITO	O$ 10.000
	3-4	DA RUPTURA	-1 PF NA ARMA DO ALVO (ROLE 1d2 PARA DETERMINAR SE É A DA MÃO ESQUERDA OU DIREITA CASO EMPUNHE DUAS ARMAS). TESTE DE RESISTÊNCIA PARA ANULAR EFEITO	O$ 12.500
	5	DO CHOQUE	-2 PFs NA ARMADURA DO ALVO (ROLE 1d2 PARA DETERMINAR SE É O ESCUDO OU ARMADURA CASO USE AMBOS). TESTE DE RESISTÊNCIA PARA TENTAR ANULAR EFEITO	O$ 15.000
	6	DO ESMAGAMENTO	-2 PFs NA ARMA DO ALVO (ROLE 1d2 PARA DETERMINAR SE É A DA MÃO ESQUERDA OU DIREITA CASO EMPUNHE DUAS ARMAS). TESTE DE RESISTÊNCIA PARA ANULAR EFEITO	O$ 17.500

Artefatos do Santuário

Os itens descritos a seguir são tesouros ancestrais do mundo de Diablo, ou seja, itens únicos e com poderes excepcionais. Lembre-se que os artefatos listados a seguir não possuem Pontos de Forja, podendo apenas ser destruídos por meios extraordinários.

Adaga Gibdinn

Uma lâmina da antiga religião Skatsimi que possui uma poderosa magia: é utilizada para reforçar as proteções mágicas que protegem as docas de Kurast. Se utilizada em combate, esta adaga apenas oferece FA final +1.

Amuleto de Auric

Este amuleto possui o formato de um pequeno baú dourado que pode ser preso ao pescoço com a corrente de ouro que o segura. O usuário deste item pode desconsiderar pela metade o total de peso de suas moedas e/ou jóias que estiver carregando (dinheiro apenas, não valendo pra jóias incrustadas em itens). Dizem que um fazendeiro chamado Lester encontrou esse amuleto próximo a um dos riachos que correm junto de Tristram.

Amuleto Óptico

Este amuleto possui o aspecto de um anel metálico azulado que pode ser preso ao pescoço com a tira de couro que o acompanha. Quando utilizado, este amuleto concede Armadura Extra (Relâmpago), Visão Aguçada (de Sentidos Especiais - se já possuir a Vantagem comprada com pontos, dobre o alcance), FD final +1 e um bônus de Focus +1 aleatório (o Mestre rola 1d para determinar: 1=Água; 2=Ar; 3=Fogo; 4=Luz; 5=Terra; 6=Trevas).

Anel da Verdade

Anel Celestial

Amuleto das Víboras

Esta é a parte metálica com jóias que adorna o Cajado de Horadrim (veja a seguir). Se usado como um amuleto, ele concede ao usuário um bônus de +2 em testes de Resistência e +3 Pontos de Vida adicionais (podendo ultrapassar o valor total). Este artefato pode ser combinado, através do Cubo de Horadrim, com o Cajado dos Reis (veja a seguir), formando assim o Cajado de Horadrim.

Ancestral

Trata-se de uma espada oriental, provavelmente forjada em Xiansai, muito bem ornamentada e afiada. Imbuída com espíritos de grandes guerreiros do passado, esta katana concede ao seu usuário um bônus de FA final +2 e +1 em todas as Características, além de +5 PVs (podendo ultrapassar o valor total do personagem).

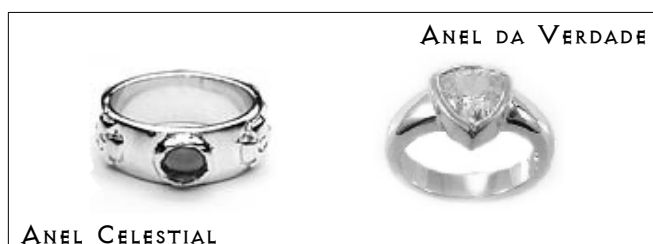
Anel Celestial

Este anel de prata é ornamentado com um grande diamante azulado. O usuário deste artefato recebe os benefícios de Sentidos Especiais (Infravisão – se já possuir a Vantagem comprada com pontos, dobre o alcance) além de um bônus de +1 em todas as suas Características. Se o personagem usuário do anel acionar uma armadilha (e receber dano com isso), o artefato irá absorver metade do dano sofrido.

Anel da Verdade

Este anel de ouro e prata é ornamentado com uma pedra preciosa esverdeada. O artefato concede ao usuário um bônus de FD final +1, além de Armadura Extra (Elétrico, Fogo e Gelo) e Sentidos Especiais (Infravisão – se já possuir a Vantagem comprada com pontos, dobre o alcance).

Armadura de Arkaine

Esta armadura pertenceu a um antigo herói do Santuário chamado Arkaine. Dizem as lendas que a própria essência vital do herói estaria mesclada no artefato. Relatos dizem que esta peça estaria há muito tempo perdida nas catacumbas abaixo da antiga catedral de Tristram. Esta é uma armadura de anéis que concede FD final +3 além de um bônus de +5 PVs ao usuário (podendo ultrapassar seu valor total).

Azurewrath

Azurewrath é uma espada larga criada pelo Arcanjo Tyrael. Foi utilizada por Izual, um tenente da Tyrael durante um ataque mal sucedido à Forja Infernal na tentativa de impedir a criação da lâmina infernal Presa Sombria. Em regras, a Azurewrath concede FA final +3 e possui as propriedades de uma Arma Especial Gélida. Quando empunhada ela envolve o usuário com uma aura que concede um bônus de sorte de +1 em testes de Perícias/Especializações além de +5 Pontos de Vida adicionais (podendo ultrapassar o valor total do portador).

Bigorna da Fúria

Ninguém sabe como o ferreiro Griswold teve acesso à este artefato há muito tempo perdido, pois rumores dizem que a espada que ele empunhava fora forjada usando esta bigorna mágica.

Este artefato era uma das ferramentas da Forja Infernal, mas que há muito tempo fora perdida nas catacumbas da Catedral de Tristram. É feita com ossos metálicos afiados e pontiagudos de demônios inferiores e imbuída com a essência do submundo infernal. Possui runas de caos e poder gravadas ao seu redor. Quando uma arma ou armadura é forjada com esta bigorna por uma criatura com as Perícias/Especializações ou habilidades similares, esta terá propriedades mágicas ao ser concluída. Em regras, os poderes da nova arma ou armadura serão definidos pelo Mestre ou baseando-se nas tabelas de itens aleatórios, baseando-se no item a ser forjado e acrescentando-se a Raiz e Sufixo (veja anteriormente).

Cajado de Horadrim

Este bastão fortalecido é feito de uma madeira negra e ornamentada, com uma extremidade em metal com jóias. É muito resistente (possui 6 Pontos de Forja). O simples empunhar do cajado concede ao usuário um bônus de +2 em testes de Resistência e +5 Pontos de Vida (podendo ultrapassar o valor total do personagem). Além disso, concede +2 na FA final quando usado em combate e 1d3+2 quando usado para lutar contra mortos-vivos.

Relatos dizem que este cajado seria a chave para a verdadeira entrada da tumba de Tal Rasha.

Cajado dos Reis

Feito de madeira negra, esta arma é na verdade a parte do bastão do Cajado de Horadrim (veja anteriormente). Sozinho, este bastão concede ao usuário um bônus de +1 em testes de Resistência e +3 Pontos de Vida (podendo ultrapassar o valor total do personagem). Além disso, concede +2 na FA final quando usado em combate e 1d3+2 quando usado para lutar contra mortos-vivos.

Coroa dos Mortos-Vivos

Este artefato se parece com uma coroa feita de ossos pontiagudos. Tomos e relatos contam que essa coroa seria usada pelo próprio Rei Esqueleto, e que lhe concederia o poder de roubar a energia vital de quem ele atacasse enquanto usasse o artefato.

Em regras, esta coroa oferece ao usuário a capacidade de sugar 1 PV de um alvo e acrescentá-lo ao seus próprios PVs a cada ataque corpo-a-corpo bem sucedido.

Cubo de Horadrim

É um dispositivo que aparenta ser um cubo de madeira de aproximadamente 60cm² decorado em bronze e com uma tampa articulada. Um botão pode ser visto na tampa. Se os materiais apropriados forem colocados dentro do Cubo e, após isso a tampa por fechada e o botão pressionado, o Cubo transmuta os objetos colocados ali dentro em outros completamente diferentes (veja a tabela a seguir). Você pode transmutar quantos itens quiser, pois o número de usos é ilimitado. Usar o Cubo em combate requer duas ações completas, uma para prepará-lo e outra para obter os itens transmutados.

Se o botão for pressionado com os itens inapropriados dentro do Cubo, nada acontecerá. Qualquer item extra colocado dentro do Cubo irá impedir o seu funcionamento. Por exemplo: se forem colocados duas aljavas de virotes de besta e uma adaga dentro do Cubo e, após isso pressionar o botão, esses itens permanecerão ali quando você abri-lo.

TABELA DO CUBO DE HORADRIM

Dentro do Cubo	Resultado
2 estojos de virotes	1 aljava de flechas
2 aljavas de flechas	1 estojo de virotes
1 lança e 1 aljava de flechas	1 dardo
2 Curas Menores (poções)	1 Cura Média (poção)
2 Curas Médias (poções)	1 Cura Maior (poção)
2 Curas Maiores (poções)	1 Cura Total (poção)
2 Magias Menores (poções)	1 Magia Média (poção)
2 Magias Médias	1 Magia Total (poção)
3 Curas Menores e 3 Magias Médias (poções)	1 Cura e Magia Total (poção)

... e outras receitas permitidas pelo Mestre

Azurewrath empunhada por Izual

Cutelo do Butcher

Este cutelo era utilizado pelo demônio carniceiro conhecido como Butcher. Muitas vidas de Tristram tiveram seu fim devido a esta lâmina quando empunhada pelo demônio, até que um bravo herói desceu às catacumbas da antiga catedral da cidade e pôs fim à criatura. Este cutelo possui os mesmos atributos de um machado grande, porém concede um bônus de FA final +1 além de tornar o portador ainda mais forte (bônus de Força +2).

Lâmina de Griswold

Esta é a espada que o ferreiro Griswold utilizava em seus tempos de aventuras. Foi forjada por ele mesmo utilizando a Bigorna da Fúria (veja anteriormente). Trata-se de uma espada larga que concede FA final +1 e, além disso, possui as propriedades de uma Arma Especial (Elemental de Fogo) e oferece +2 PMs ao usuário (podendo ultrapassar seu valor total). Esse artefato, porém, possui uma pequena maldição, provavelmente devido à corrupção de Griswold: ela diminui em 2 pontos o total de PVs do usuário.

Presa Sombria empunhada por um demônio

Mangual de Khalim

Este artefato era a arma utilizada pelo sacerdote de Zakarum Khalim, aquele que Mephisto não conseguiu controlar quando utilizou a Orbe da Influência para este fim. Dizem as lendas que se o mangual for colocado no Cubo de Horadrim, juntamente com certas partes do corpo do sacerdote, a arma ficaria ainda mais poderosa. Este mangual pesado concede um bônus de FA final +5 (+3 se não for combinado com as suas outras partes – o Olho, o Cérebro e o Coração de Khalim).

Martelo Infernal

Este pesado martelo de guerra, feito de um material desconhecido que lembraria o mármore, seria o único artefato capaz de destruir uma Pedra da Alma dentro da Forja Infernal. Relatos dizem que um demônio poderoso estaria de posse do martelo, e o utilizando em favor das forças das trevas.

O Martelo Infernal concede ao usuário um bônus de FA final +5, além de permitir lançar Explosão de Fogo com Focus 5 uma vez por rodada sem consumir PMS. Concede também Armadura Extra: Calor/Fogo).

Martelo de Horadrim

Se parece com um pesado martelo de guerra. Um personagem pequeno ou miúdo com Força inferior a 3 não conseguirá erguê-lo apropriadamente e sofrerá uma penalidade de -2 na FA. O personagem com Força e tamanho adequados, perceberá que o martelo é uma arma que concede bônus de +3 à FA e que causa dano dobrado contra mortos-vivos.

Máscara de Aço

Este elmo pesado de aço escurecido, há muito tempo perdido, possui dois pares de chifres como ornamentos, além de uma pequena caveira dourada na altura da testa. Ele envolve magicamente o usuário com uma aura invisível que o protege melhor contra ataques, porém, por ter a abertura dos olhos muito estreita, prejudica a visão enquanto estiver sendo usado. Em regras, este elmo concede um bônus de FD final +3, Armadura Extra (Elétrico, Fogo e Gelo), F+1, +2 PVs (podendo ultrapassar o valor total do personagem), -2 PMs e Deficiência Sensorial (Visão Debilitada).

Pedra da Alma Mundial

Com o aspecto de um imenso cristal avermelhado (quase do tamanho de um edifício de 5 andares), a Pedra da Alma Mundial foi criada por Inarius ao mesmo tempo da criação do Santuário. A sua natureza exata e as suas propriedades são desconhecidas para a maioria, e muitos não conhecem o seu pleno potencial. É sabido que Inarius criou a Pedra da Alma Mundial para ocultar o Santuário tanto do Céu quanto do Inferno. Mais tarde, ela também foi imbuída com o poder de enfraquecer os Nephaelms (os primeiro seres humanos).

É especulado que as Pedras das Almas são fragmentos da Pedra da Alma Mundial, mas isso ainda não foi provado. Tyrael originalmente deu as Pedras das Almas ao clã Horadrim, a fim de aprisionar os Demônios Primordiais, mas não há informações oficiais relativas à sua origem.

Presa Sombria

A lâmina infernal Presa Sombria é uma espada larga que não foi totalmente concluída, graças ao ataque de Izual à Forja Infernal (enquanto empunhava a espada Azurewrath). Comparada a Azurewrath, a Presa Sombria é mais fraca, devido à interrupção durante sua forja.

Em regras, a Presa Sombria concede um bônus de FA final +1 e possui as propriedades de uma Arma Especial Gélida. Além disso, ela possui o poder de roubar do alvo 1PV e 1PM a cada ataque bem sucedido (acrescentado aos PVs e PMS do portador – porém não ultrapassando seus valores totais). Essa espada, no entanto, possui uma maldição se portada por seres considerados bons: o usuário passa a enxergar menos (os efeitos são os mesmos de Deficiência Sensorial – Visão Debilitada). Caso o portador possua Infravisão (Sentidos Especiais), seu alcance será dividido pela metade.

Ventania

Este arco longo composto é ornamentado com seda avermelhada e detalhes dourados, com uma grande gema azulada na extremidade superior. Quando uma flecha é disparada com este arco, uma grande lufada de vento acompanha o projétil, arremessando o alvo a uma distância de 3m do ponto de impacto. As outras propriedades que esse arco oferece são: bônus de F+1 e FA final +1.

CAPÍTULO 8: BESTIÁRIO

A chegada dos Três marcou uma época maligna na história do Santuário como nenhuma outra. O cataclismo que ocorreu com sua chegada trouxe imensas mudanças para o mundo quando os Três libertaram seus seguidores mundo afora. Estes seguidores trouxeram uma grande destruição nas terras do Santuário. O que não foi consumido pela chegada dessa malevolência foi distorcido e alterado devido aos efeitos destas forças do caos. Muitas das criaturas habitantes do mundo se tornaram sombras vis e depravadas de suas formas naturais. Um mundo que uma vez permitiu o livre desenvolvimento e expansão da humanidade se tornou um lugar onde só os mais fortes poderiam sobreviver. As áreas do reino mortal mais afetadas pelos Demônios Primordiais foram os Reinos Ocidentais, as regiões desérticas de Aranoch e as florestas de Kehjistan.

As forças sobrenaturais e malignas influenciaram, de uma maneira ou outra, as bestas do Santuário. Muitos encontraram criaturas fora do seu habitat nativo, ajudando os asseclas do Inferno. Esses sinais crescem nas proximidades do covil da nobreza demoníaca. Grandes demônios reúnem estas bestas no esforço de proteger a si próprios. Estes poderosos monstros possuem habilidades mortais, e ocasionalmente aparecem em áreas inesperadas. Aventureiros tenham cuidado!

OBS: caso um monstro possua equipamentos, os mesmos serão apropriados ao seu tamanho (para maiores detalhes sobre tamanhos, consulte o Apêndice 1 deste mesmo livro).

Aprimorando Encontros

Algumas vezes os encontros com monstros e criaturas não oferecerão muito desafio aos personagens jogadores. O Mestre então poderá usar um desses métodos para aprimorar o encontro: aumentar o número de monstros, aumentar as habilidades de combate, ou incluir um ou mais monstros únicos no encontro.

Aumentando o número de monstros:

Se o encontro for muito fácil, adicione 1d+1 monstros; se ainda assim o desafio não oferecer dificuldade, dobre o total de monstros rolados. A cada 8 monstros em um encontro, inclua um monstro do tipo Campeão (veja a seguir).

Aumentando as habilidades de combate:

Monstros Campeões são mais vigorosos que suas versões comuns. Para criar um monstro Campeão, adicione uma categoria de tamanho à criatura, +1 em todas as suas Características e as Vantagens Pontos de Vida e Magias Extras x1.

• **Exemplo:** uma Cria Demoníaca (Fera Demoníaca) possui F2, H2, A1, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs, Tam. Pequeno, Demônio, Arma Viva (garras/corte), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime). Sua versão Campeã teria F3, H3, A2, R2, PdF1, 20PVs, 20PMs, Tamanho Normal, Demônio, Arma Viva (garras/corte), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Pontos de Vida Extras, Pontos de Magia Extras, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

Adicionando Monstros Únicos:

Como o próprio nome diz, Monstros Únicos são criaturas únicas com habilidades aprimoradas em comparação com suas versões comuns. O Mestre é livre para criar seus próprios monstros para o mundo de Santuário, podendo até mesmo aproveitar algumas Vantagens/Desvantagens Raciais ou criaturas já vistas em outros livros do sistema, porém algumas regras serão apresentadas a seguir para facilitar esse processo.

Monstros Únicos recebem duas categorias em tamanho e alguma das habilidades que podem ser definidas aleatoriamente de acordo com a tabela a seguir:

HABILIDADES DE MONSTROS ÚNICOS

DADO (3d)	HABILIDADE	EFEITO
3-4	AURA	ROLE 1d PARA DETERMINAR O TIPO DE AURA
		1 DE FORÇA: recebe FA final +2
		2 DE FOGO PROFANO: lança projéteis de fogo - FA=PdF+2d, com Alcance de 5m
		3 DE ESQUIVA PROFANA: recebe bônus de +2 em Esquivas
		4 DE CONGELAMENTO: criaturas no raio de 10m ficam com ½ mov. por 1d+1 rodadas
		5 DE RAIO PROFANO: lança projéteis elétricos – FA=PdF+3d, com Alcance de 5m
		6 DE CONVICÇÃO: criaturas no raio de 10m recebem FD-2 durante 1d+1 rodadas
5	TIRO MÚLTIPLO	Recebe a Vantagem de mesmo nome caso já não a possua
6	TELEPORTE	Recebe a Vantagem de mesmo nome caso já não a possua
7	RESISTÊNCIA AO FOGO	Recebe Armadura Extra (Calor/Fogo) caso já não possua
8	RESISTÊNCIA AO FRIO	Recebe Armadura Extra (Frio/Gelo) caso já não possua
9	RESISTÊNCIA ELÉTRICA	Recebe Armadura Extra (Elétrico) caso já não possua
10	FORÇA EXTRA	Recebe F+2
11	RAPIDEZ	Recebe Aceleração. Caso já possua, o efeito é cumulativo
12	AMALDIÇOADO	Recebe Ataque Especial (Contínuo) baseado em Força e Trevas
13	ENCANTADO COM FOGO	Adiciona +1d de dano por fogo a sua FA final
14	ENCANTADO COM GELO	Adiciona +1d de dano por gelo a sua FA final
15	ENCANTADO COM ELETRICIDADE	Adiciona +1d de dano por eletricidade a sua FA final
16	ATAQUE ESPÍRITUAL	Além do dano normal, acrescente +1d3 pontos de dano aos PMs do alvo
17	ATAQUE VAMPÍRICO	Além do dano normal, a criatura suga +1d3 PVs do alvo acrescentando aos seus próprios PVs (não ultrapassando seu valor máximo).
18	PELE DE PEDRA	Recebe A+4

Lista de Criaturas

Abutres Demoníacos

Acredita-se que estas criaturas são proles mutantes dos abutres que habitavam áreas desérticas. Visam apenas matar e consumir a carne dos que passam próximos à eles. Antes, estas criaturas consumiam apenas a carniça de seres mortos, porém nos tempos atuais, elas também circulam os deserto em busca de presas vivas. Seus bicos e garras podem causar ferimentos profundos, e um grupo desses demônios pode rapidamente matar uma vítima. Não podendo atacar durante o vôo, estas criaturas descem ao solo para fazê-lo.

Com exceção das Aves Cadavéricas, todos os outros tipos de Abutres Demoníacos também atacam mortos-vivos.

• **AVE CADAVÉRICA**
F2, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada).

• **ABUTRE MORTO-VIVO**
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Nomal, Arma Viva (garras/corte), Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada).

• **ABUTRE INFERNAL**
F3, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Levitação, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada).

• **PESADELO ALADO**
F3, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Levitação, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada).

Agressores

Lendas falam de uma raça humanóide de guerreiros brutais, que, com um pacto forjado através de poderes desconhecidos, comandaram Aranoch em tempos passados. Seus corpos foram deformados para que pudessem manejar as armas de quatro homens ao mesmo tempo (possuem quatro braços), e seus espíritos foram imbuídos de energias elementais que poderiam ser liberadas sobre seus inimigos. Não trazendo nenhuma clemência em seus corações, eles varreram as dunas como uma praga de gafanhotos. Somente o poder dos Vizjereis mandou-os de volta de onde eles vieram, mas agora este feitiço estaria enfraquecendo...

• **AGRESSOR**
F3, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Flamejante, Espada Longa x4), Membros Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Lábia (Manipulação).

• **SAQUEADOR**
F3, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Flamejante, Gélida, Espada Longa x4), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Membros Extras x2, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Lábia (Manipulação).

• **INVASOR**
F3, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Flamejante, Espada Longa x4), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Membros Extras x2, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Lábia (Manipulação).

• **INFIEL**
F3, H2, A1, R3, PdF0, 45PVs, 15PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Flamejante, Gélida, Espada Longa x4), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Membros Extras x2, Multitarefa, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Lábia (Manipulação).

• **ASSALTANTE**
F3, H2, A2, R3, PdF0, 65PVs, 15PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Flamejante, Espada Longa x4), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Membros Extras x2, Multitarefa, Pontos de Vida Extras x5, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Lábia (Manipulação).

Aranhas

Estes aracnídeos malignos não devem ser confundidos com as aranhas gigantes de outros mundos. Estas aranhas são excepcionalmente inteligentes, astutas e cruéis.

Geralmente caminham pelo teto de seus covis atirando teias nos desavisados que passarem por baixo delas. Suas teias são quase invisíveis (notá-las exige um teste de H-1,

ou H+2 com Visão Aguçada). Aranhas podem lançar teias sobre suas vítimas como na magia Teia (Focus 1 - os efeitos e testes são os mesmos da magia), porém como uma habilidade natural, sem consumir PMs.

São completamente imunes a quaisquer ataques que causem paralisia, incluindo suas teias.

Em combate corpo-a-corpo utilizam suas mandíbulas afiadas como espadas para fatiar suas vítimas ou então uma poderosa mordida que transmite um veneno paralisante que exige da vítima um teste de Resistência por turno para evitar o efeito. A paralisia termina em 1d dias, ou quando for cancelada por uma magia ou poção de cura ou um antídoto.

Após matarem suas vítimas, estas aranhas usam as carcaças restantes para incubar seus ovos.

• ARACH

F2, H2, A1, R2, PdF1, 10PVs, 10PMs

Normal, Arma Viva (mandíbulas/corte), Ataque Especial (Força, Mordida), Ataque Especial (PdF, Paralisante, Teia), Invulnerabilidade (Paralisia), Paralisia (Mordida), Perito (Alpinismo e Furtividade), Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• FIANDEIRA VENENOSA

F2, H2, A1, R2, PdF1, 20PVs, 10PMs

Normal, Arma Viva (mandíbulas/corte), Ataque Especial (Força, Mordida), Ataque Especial (PdF, Paralisante, Teia), Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Paralisia), Paralisia (Mordida), Perito (Alpinismo e Furtividade), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• ARANHA DO FOGO

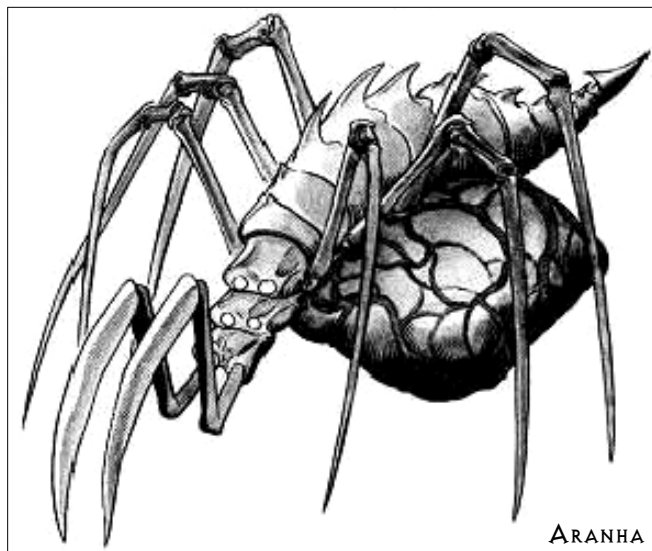
F2, H2, A1, R2, PdF1, 30PVs, 10PMs

Normal, Arma Viva (mandíbulas/corte), Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial (Força, Mordida), Ataque Especial (PdF, Paralisante, Teia), Invulnerabilidade (Paralisia), Paralisia (Mordida), Perito (Alpinismo e Furtividade), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• ARANHA MÍSTICA

F2, H2, A1, R2, PdF1, 35PVs, 20PMs

Normal, Arma Viva (mandíbulas/corte), Ataque Especial (Força, Mordida), Ataque Especial (PdF, Paralisante, Teia), Conjuração Defensiva, Invulnerabilidade (Paralisia), Paralisia (Mordida), Perito (Alpinismo e Furtividade), Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

Magias: Ataque Mágico (Relâmpago 3).

Aranha

Assombrações

Assombrações são manifestações etéreas das almas torturadas dos planos infernais. Muitas vezes chamados pelos mortais de fantasmas ou espíritos malignos, essas sombras são movidas por um ódio intenso aos vivos.

Todos os tipos de Assombrações podem ficar invisíveis à vontade, sem consumir PMs, porém elas ficam visíveis quando atacam. Assombrações também possuem a habilidade de drenar uma magia de um conjurador: caso a criatura vença a FD do conjurador, além do dano normal, este deverá fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, ele irá perder temporariamente (1 dia) a capacidade de conjurar uma magia qualquer (à escolha do jogador).

• FANTASMA

F0, H2, A1, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs

Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Iniciativa Aprimorada, Invisibilidade, Levitação, Perito (Intimidação), Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

• ASSOMBRAÇÃO

F0, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Iniciativa Aprimorada, Invisibilidade, Levitação, Noção do Perigo, Perito (Furtividade e Intimidação), Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

• ESPECTRO

F0, H2, A1, R1, PdF0, 15PVs, 15PMs

Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Iniciativa Aprimorada, Invisibilidade, Levitação, Perito (Furtividade e Intimidação), Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

• APARIÇÃO

F0, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 15PMs

Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Invisibilidade, Levitação, Perito (Furtividade e Intimidação), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

• VULTO NEGRO

F0, H2, A1, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs

Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Invisibilidade, Levitação, Paralisia, Perito (Furtividade e Intimidação), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

Babuínos Demoníacos

Mephisto teve um cuidado especial em corromper estes seres robustos, outrora pacíficos e até mesmo tímidos. Agora esses Babuínos Demoníacos se lançam das árvores na caça de suas presas assim que eles as pressentem, mordendo e rasgando a carne desses desavisados.

• FERA DAS DUNAS

F3, H2, A1, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs

Normal, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (mordida/perfuração, punhos/contusão), Ataque Especial (Força), Perito (Alpinismo), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar), Alpinismo (Esportes).

• CAÇADOR DA SELVA

F3, H2, A1, R4, PdF0, 30PVs, 20PMs

Normal, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (mordida/perfuração, punhos/contusão), Ataque Especial

(Força), Perito (Alpinismo), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar), Alpinismo (Esportes).

• **GORILA AMALDIÇOADO**

F4, H2, A1, R4, PdF0, 40PVs, 20PMs

Normal, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (mordida/perfuração, punhos/contusão), Ataque Especial (Força), Perito (Alpinismo), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar), Alpinismo (Esportes).

• **GUARDA DE TEMPLO**

F4, H2, A1, R4, PdF0, 50PVs, 20PMs

Normal, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (mordida/perfuração, punhos/contusão), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Perito (Alpinismo), Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar), Alpinismo (Esportes).

BLUNDERBORES

Aprimoramentos químicos aumentaram a massa muscular destes guerreiros, porém em proporções muito além do normal. Suas mentes sofreram mutações no processo, os tornando verdadeiras máquinas de guerra, vivendo apenas para lutar. Geralmente usam como clavas os corpos daqueles que derrotaram.

• **BLUNDERBORE**

F3, H1, A1, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs

Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Clava), Arma Viva (punhos/contusão), Ataque Especial (Força, Atordoante), Ataque Especial (Giratório), Cura Acelerada, Pontos de Vida Extras, Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **GORBELLY**

F4, H1, A1, R3, PdF0, 35PVs, 15PMs

Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Clava), Arma Viva (punhos/contusão), Ataque Especial (Força, Atordoante), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Cura Acelerada, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **ESMAGADOR**

F4, H1, A1, R4, PdF0, 50PVs, 20PMs

Gigante, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Clava), Arma Viva (punhos/contusão), Ataque Especial (Força, Atordoante), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Cura Acelerada, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **URDAR**

F5, H2, A1, R4, PdF0, 60PVs, 20PMs

Gigante, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Clava), Arma Viva (punhos/contusão), Armadura Extra (Calor/Fogo, Elétrico, Frio/Gelo e Veneno), Ataque Especial (Força, Atordoante), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Cura Acelerada, Pontos de Vida Extras x4, Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

CAÍDOS

Enxames destes irrequietos demônios podem atacar uma aldeia a noite e dizimá-la em minutos. De estatura pequena e semelhante a um bugio, essas criaturas possuem força e agilidade surpreendentes. Possuem um imenso prazer de matar, portanto prepare-se para encontrar essas criaturas em bandos. Sozinhos são covardes, medo esse que pode ser usado contra eles. Preferem atacar na escuridão e em grande número se possível. Caso um dos seus seja morto, eles tentarão fugir para se reagrupar e montar novamente um ataque.

Nunca dê as contas para essas criaturas, pois sua sede de destruição geralmente vence a sua covardia e eles provavelmente atacarão novamente.

• **CAÍDO**

F1, H1, A0, R0, PdF0, 1PV, 1PM

Demônio Pequeno, Noção do Perigo, Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime).

• **TRINCHADOR**

F1, H1, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs

Demônio Pequeno, Noção do Perigo, Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime).

• **DIABRETE**

F1, H1, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Demônio, Noção do Perigo, Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime).

• **TENEBROSO**

F2, H1, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Noção do Perigo, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime).

• **DISTORCIDO**

F2, H1, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime).

• **XAMÂ ENFURECIDO**

F1, H1, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs

Demônio Pequeno, Noção do Perigo, Usar Armas Simples (Medieval, Bastão), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime), Primeiros-Socorros (Medicina).

Magias: Ataque Mágico (Fogo 1), Coragem, Ressurreição (somente outros Caídos – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• **XAMÃ LOUCO**

F1, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs

Demônio Pequeno, Noção do Perigo, Pontos de Magia Extras, Usar Armas Simples (Medieval, Bastão), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime), Primeiros-Socorros (Medicina).

Magias: Ataque Mágico (Fogo 1 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Coragem, Ressurreição (somente outros Caídos – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• XAMÃ DESORDEIRO

F2, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs

Demônio Pequeno, Armadura Extra (Calor/Fogo), Noção do Perigo, Pontos de Magia Extras, Usar Armas Simples (Medieval, Bastão), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime), Primeiros-Socorros (Medicina).

Magias: Ataque Mágico (Fogo 2 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Coragem, Ressurreição (somente outros Caídos – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• XAMÃ CORROMPIDO

F2, H1, A1, R2, PdF0, 10PVs, 30PMs

Demônio Pequeno, Armadura Extra (Calor/Fogo), Noção do Perigo, Pontos de Magia Extras x2, Perito (Furtividade), Usar Armas Simples (Medieval, Bastão), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime), Primeiros-Socorros (Medicina).

Magias: Ataque Mágico (Fogo 2 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Coragem, Ressurreição (somente outros Caídos – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• XAMÃ DISTORCIDO

F2, H1, A1, R3, PdF0, 15PVs, 45PMs

Demônio Pequeno, Armadura Extra (Calor/Fogo), Noção do Perigo, Pontos de Magia Extras x3, Perito (Furtividade, Primeiros-Socorros), Usar Armas Simples (Medieval, Bastão), Usar Armas Comuns (Medieval, Espada Curta), Furtividade (Crime), Primeiros-Socorros (Medicina).

Magias: Ataque Mágico (Fogo 3 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Coragem, Ressurreição (somente outros Caídos – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

Cantors

Originalmente haviam doze Grandes Inquisidores que foram nomeados pela igreja para apurar a influência maligna sobre a população. Quaisquer suspeitos de corrupção demoníaca foram investigados minuciosamente, e forçados a sofrer exames e rituais espirituais. Se algum corrompido era identificado, ele não poderia ser salvo, sendo então condenado à morte. Com a influência de Diablo, Baal e Mephisto sobre Kehjistan, o número de Inquisidores cresceu. Agora, o sacerdote de Zakarum faz o papel de júri e juiz, enviando fanáticos da ordem como carrascos para quem quer que seja considerado corrompido.

Os poderes da Luz fluem dentro desses homens santos. Eles comandam os elementos e possuem a habilidade de curar seus seguidores feridos, o que faz deles poderosos aliados ou terríveis inimigos.

Cantors podem lançar a magia Relâmpago (Focus 2) pelo seu custo normal em PMs. Além disso eles possuem uma habilidade similar à magia Cura Mágica e Inferno de Gelo (ambas como se tivesse Focus mínimo para lançá-las), que podem usar a cada 1d turnos, porém sem consumir PMs.

• SEXTON

F1, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs

Humano Normal, Imortal, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Teleporte, Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais).

Equipamento: Brunea.

• CANTOR

F2, H2, A0, R2, PdF0, 20PVs, 30PMs

Humano Normal, Imortal, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Teleporte, Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais).

Equipamento: Cota de Malha.

• HIEROFANTE

F2, H2, A0, R3, PdF0, 25PVs, 45PMs

Humano Normal, Imortal, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras x3, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Teleporte, Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais).

Equipamento: Cota de Talas.

Carniceiro

Carniceiros

Maleficus Vorax são as menores criaturas demoníacas. Se alimentam de carniça, principalmente dos restos mortais das vítimas de seus primos maiores. Ao contrário da maioria dos predadores, eles são extremamente agressivos e não hesitam em atacar suas presas.

Possuem pernas poderosas que usam para ataques rápidos aos rostos e gargantas das vítimas.

A sua principal fraqueza é seu apetite voraz: o cheiro da morte provoca um estado de frenesi, os fazendo não parar de atacar até que suas vítimas estejam completamente dilaceradas.

• CARNICEIRO

F1, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, mordida/perfuração), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Furtividade (Crime).

• DEVORADOR DE PESTES

F1, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, mordida/perfuração), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Furtividade (Crime).

• FERA DAS SOMBRAS

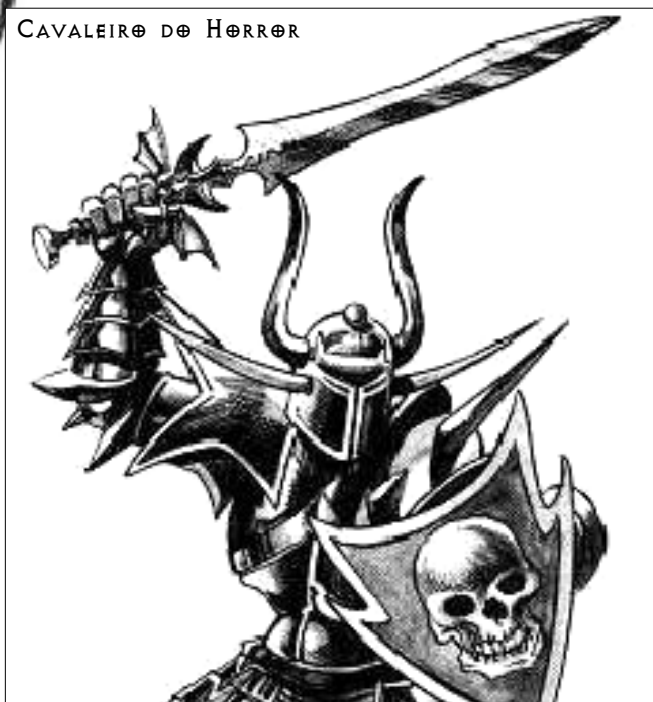
F1, H2, A, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, mordida/perfuração), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Furtividade (Crime).

• TRITURADOR DE OSSOS

F2, H2, A0, R2, PdF0, 20PVs, 20PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, mordida/perfuração), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Visão e Faro Aguçado), Furtividade (Crime).

Cavaleiro do Horror

Cavaleiros do Horror

As almas dos mais agressivos e cruéis soldados vão para o Inferno quando estes morrem em batalha. Forjados com as chamas da punição eterna, alguns destes espíritos retornam como cavaleiros infernais – demônios com uma natureza marcial perigosa. Alguns destes retornam não como cavaleiros, mas sim como magos.

• Cavaleiro da Morte

F4, H2, A0, R3, PdF0, 55PVs, 15PMs

Demônio Normal, Morto-Vivo, Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x4, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Arma Comum (Medieval, Espada Larga), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

Equipamento: Espada Larga e Cota de Talas.

• Cavaleiro do Abismo

F4, H2, A0, R3, PdF0, 65PVs, 15PMs

Demônio Normal, Morto-Vivo, Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Iniciativa Aprimorada, Perito (Intimidação), Pontos de Vida Extras x5, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Arma Comum (Medieval, Machado Grande), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

Equipamento: Machado Grande e Meia Armadura.

• Cavaleiro do Limbo

F5, H2, A0, R4, PdF0, 70PVs, 20PMs

Demônio Normal, Morto-Vivo, Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Iniciativa Aprimorada, Perito (Intimidação), Pontos de Vida Extras x5, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Arma Comum (Medieval, Machado Grande), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

Equipamento: Machado Grande e Armadura Completa.

• Mago da Morte

F4, H2, A0, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs

Demônio Normal, Morto-Vivo, Arma Viva, Ataque Múltiplo, Conjuração Defensiva, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Ciências Proibidas (Ciências).

Magias (todas com Focus 3 para lançá-las): Ataque Mágico (Trevas), Cegueira, Enfraquecer, Proteção Mágica (Trevas).

• Mago do Abismo

F4, H2, A0, R3, PdF0, 25PVs, 25PMs

Demônio Normal, Morto-Vivo, Arma Viva, Ataque Múltiplo, Conjuração Defensiva, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Teleporte, Ciências Proibidas (Ciências).

Magias (todas com Focus 5 para lançá-las): Ataque Mágico (Trevas), Cegueira, Enfraquecer, Ferrões Venenosos, Paralisia (Terra), Prisão de Ossos, Proteção Mágica (Trevas).

• Mago do Limbo

F5, H2, A0, R3, PdF0, 25PVs, 35PMs

Demônio Normal, Morto-Vivo, Arma Viva, Ataque Múltiplo, Conjuração Defensiva, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Teleporte, Ciências Proibidas (Ciências).

Magias (todas com Focus 5 para lançá-las): Ataque Mágico (Trevas), Cegueira, Enfraquecer, Ferrões Venenosos, Prisão de Ossos, Paralisia (Terra), Proteção Mágica (Trevas), Raio Desintegrador (Relâmpago).

Crias Demoníacas

Crias Demoníacas são criaturas grotescas, feitas de carne gorda e sem pernas que perambulam com o auxílio de seus braços pelos planos do Inferno. Aventureiros experientes sabem que onde há Crias Demoníacas haverá também uma Mãe Demoníaca, pois é ela que expele essas criaturas de seu ventre. Crias Demoníacas, quando estão sozinhas, não oferecem grandes desafios, porém quando em bandos, podem impedir os aventureiros de alcançar monstros mais poderosos que utilizem ataques à distância.

• Fera da Carne

F2, H2, A1, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• Cão Infernal

F2, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• Verme Grotesco

F3, H2, A2, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs

Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

Demônios-Espinho

Lembrando um porco espinho demoníaco, Estas bestas atacam com garras afiadas, mas também disparando espinhos que adornam como plumas as suas costas. Algumas espécies tendem a se agrupar para disparar rajadas de espinhos. Podem ser encontrados em áreas selvagens ou até mesmo em locais próximos a habitações humanas. Relatos dizem que estas criaturas já forma avistadas no antigo Monastério das Ladinas.

Existem também versões maiores e mais fortes dessas criaturas, porém são mais raras de serem encontradas.

Adversários que não utilizem armas de alcance para atacar essas criaturas (como lanças, glaives, etc.) receberão automaticamente 1 ponto de dano por cada ataque bem sucedido devido ao contato com os espinhos. Este dano não pode ser absorvido com a Força de Defesa.

Demônio-Espinho

• **Rato-Espinho**
F1, H2, A0, R0, PdF1 (perfuração), 1PV, 1PM
Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Alpinismo (Esportes), Sentidos Especiais (Radar), Furtividade (Crime).

• **Demônio-Espinho**
F1, H2, A0, R1, PdF1 (perfuração), 5PVs, 5PMs
Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Fera dos Espinhos**
F1, H2, A1, R1, PdF1 (perfuração), 5PVs, 5PMs
Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Espinha-de-Navalha**
F2, H2, A1, R2, PdF1 (perfuração), 10PVs, 10PMs
Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Ouriço Selvagem**
F3, H3, A0, R2, PdF2 (perfuração), 20PVs, 10PMs
Demônio Pequeno, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Urso-Espinho**
F4, H1, A0, R1, PdF1 (perfuração), 5PVs, 5PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Sentidos Especiais (Radar), Furtividade (Crime).

• **Tríbulo Afiado**
F4, H1, A0, R2, PdF1 (perfuração), 10PVs, 10PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Sentidos Especiais (Radar), Furtividade (Crime).

• **Fera Afiada**
F4, H1, A1, R2, PdF1 (perfuração), 20PVs, 10PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Sentidos Especiais (Radar), Furtividade (Crime).

• **Ouriço Gigante**
F5, H2, A1, R2, PdF2 (perfuração), 40PVs, 10PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras/corte, espinhos/perfuração), Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Radar), Alpinismo (Esportes), Sentidos Especiais (Radar), Furtividade (Crime).

Enxames

As temperaturas extremas de Aranoch levaram muitas criaturas a insanidade. Isto também ocorreu com insetos sem mente. Juntamente com a influência demoníaca, um grande número de insetos dementes frequentemente formam densos enxames. Estes enxames picam, mordem e sugam os seres vivos que encontram em seu caminho. Enxames de insetos são alvos difíceis de serem acertados. Movidos pela raiva, eles não são facilmente afastados. Seus ataques drenam o vigor de seus alvos, tornando mais difícil recuar do combate.

Enxames, mesmo sendo formados por muitos insetos, são tratados como uma só criatura em suas fichas.

Caso um enxame realize um ataque bem sucedido, além do dano, a vítima irá sofrer uma penalidade de -1 no cálculo de seu movimento (em H ou R, o que for menor) caso não passe em um teste de Resistência. Esse dano é cumulativo até uma penalidade máxima de -3.

• **Gafanhotos Negros**
F1, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Normal, Arma Viva (ferrões/perfuração), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Levitação.

• **Insetos Pestilentos**
F1, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (ferrões/perfuração), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Levitação.

• **Enxame Infernal**
F1, H3, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Gigante, Arma Viva (ferrões/perfuração), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Levitação.

Escaravelhos Demoníacos

Somente o Inferno poderia ter criado estas mutações malignas de escaravelhos. Escaravelhos Demoníacos são insetos grandes, ágeis e rapidamente conseguem cercar suas presas. Quando atingidos, esses demônios liberam uma mortífera descarga elétrica em seus atacantes. Quem não possuir algum tipo de proteção contra eletricidade, terá grandes problemas ao enfrentar essas criaturas.

Sempre que atingidos, os escaravelhos demoníacos liberam, como mencionado anteriormente, um arco elétrico de 3m de raio. Essa descarga ataca com FA=1d+1 e só pode ser evitada com uma esquiva bem sucedida (FD não absorve o dano). A descarga é uma habilidade natural que não consome PMs.

• **Soldado do Esterco**
F2, H2, A1, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• Besouro da Morte
F2, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• Escaravelho
F3, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• Escaravelho de Aço
F3, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras x2, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• Escaravelho de Ossos
F3, H2, A1, R3, PdF0, 35PVs, 15PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras x2, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

Esqueletos

Ferozes guerreiros mortos-vivos, esqueletos não procuram consumir a carne dos vivos, mas apenas extinguir a vida das suas vítimas. Esqueletos, incansáveis em sua meta, avançam mais rapidamente do que zumbis e têm alguma faísca de inteligência como ficou demonstrado pela sua utilização de armas. Estes mortos-vivos ósseos foram observados utilizando espadas, maças, arcos, e até mesmo armaduras e escudos. Geralmente estão equipados com o mesmo armamento que possuíam em vida. Ainda mais aterradores são os restos animados de usuários de magia, provando que até mesmo os mortos podem exercer as forças mágicas.

• Esqueleto
F1, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Duro de Matar, Usar Armas Comuns (Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos).

• Retornado
F2, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Duro de Matar, Usar Armas Comuns (Arco Curto, Arco Longo e Espada Curta), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos).

• Guerreiro de Ossos
F2, H2, A0, R1, PdF0, 15PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Duro de Matar, Pontos de Vida Extras, Usar Armas Comuns (Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos).

• Morto Flamejante
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Arma Especial (Flamejante, Espada Longa), Armadura Extra (calor/fogo), Duro de Matar, Pontos de Magia Extras, Usar Armas Comuns (Arco Longo e Espada Longa), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos).
Magias: Flecha Elemental (Fogo 1).

• Horror
F2, H2, A1, R1, PdF0, 15PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Armadura Extra (eletricidade), Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras, Usar Armas Comuns (Arco Longo e Espada Longa), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos).

• Horror Infernal
F2, H2, A1, R1, PdF0, 35PVs, 15PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Armadura Extra (calor/fogo), Duro de Matar, Especialista em Defesa, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x3, Usar Armas Comuns (Arco Longo e Espada Longa), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos).
Magias (todas com Gelo 1): Flecha Elemental, Flecha Congelante.

• Mago Retornado
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Duro de Matar, Pontos de Magia Extras.
Magias: Ferrões Venenosos (Veneno 1).

• Mago dos Ossos
F2, H2, A0, R1, PdF1 (frio/gelo), 15PVs, 25PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Ataque Especial (PdF, Paralisante), Duro de Matar, Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras.
Magias: Ataque Mágico (Gelo 2).

• Mago Flamejante
F2, H2, A0, R2, PdF0, 20PVs, 20PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Armadura Extra (calor/fogo), Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras.
Magias: Ataque Mágico (Relâmpago 2).

• Mago do Horror
F2, H2, A1, R1, PdF1 (frio/gelo), 25PVs, 25PMs
Morto-Vivo (Esqueleto) Normal, Ataque Especial (PdF, Paralisante), Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras x2.
Magias: Ataque Mágico (Gelo 2), Ataque Mágico (Relâmpago 2), Ferrões Venenosos (Veneno 1).

Falcão Sanguinário

Falcões Sanguinários

Gerados a partir de ninhos que infestam áreas selvagens, estes monstros atacam suas vítimas com rasantes velozes. Eles fogem após receberem algum ataque, sendo que um bando dessas criaturas é difícil de ser eliminado caso o ninho não seja destruído rapidamente (um ninho geralmente possui A3-4, H0 e é destruído após receber 40 pontos de dano). Relatos dizem que estas criaturas foram encontradas nas regiões de Entsteig.

• Corvo Imundo
F1, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Levitação.

• FALCÃO SANGUINÁRIO
F1, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Pequeno, Arma Viva (garras), Ataque Especial (Força), Levitação.
• ABUTRE DAS TREVAS
F1, H2, A0, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Levitação, Pontos de Vida Extras.
• CAÇADOR SOMBRIO
F1, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (Eletricidade, Fogo), Ataque Especial (Carga), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Levitação, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada).

Fera do Ácido

Fanáticos

Nos tempos passados, o arcanjo Yaerius visitou um jovem ascético chamado Akarat e revelou-lhe os princípios do que viria a ser a religião de Zakarum. Esses ensinamentos salientavam a necessidade de resistir a todas as coisas malignas, e abraçar, com total dedicação, a Luz. O anjo nomeou Akarat como o profeta destes novos ensinamentos, lhe dando a incumbência de espalhar essa palavra por todas as terras. Esta nova religião era direcionada ao homem comum, e o povo de Kurast a abraçou. Eles enviaram discípulos por toda Kehjistan para espalhar a palavra.

Líderes religiosos logo foram nomeados, apoiados pela nova igreja, e em meio século Zakarum se tornou a religião e a política dominante do Oriente. À medida que a religião de Zakarum se espalhava pelo Oriente, muitos embates eram travados com seguidores demoníacos. Alguns destes estavam completamente corrompidos, e eram facilmente identificados, mas muitos estavam sob uma sutil influência demoníaca, e aparentavam ainda possuir bondade de nobreza. A Mão de Zakarum foi uma ordem de guerreiros consagrados pela Igreja, e lhes foi dado poderes da Luz. Estes Paladinos lideraram os exércitos de Kehjistan contra as forças das trevas, perseguindo-os incansavelmente e sem deixar qualquer território sem investigação. Por muitas vezes foi uma tarefa difícil, mas eles eram rígidos nessa campanha.

Por muitas vezes, as forças do Caos resistiram a essa disciplina sagrada, afirmando que os Paladinos eram agentes corruptos e malignos. Houve momentos em que o Inferno conseguiu enganar esses guerreiros santos fazendo-os matar inocentes, na esperança de que iria espalhar a dúvida no seio da igreja. Ocasionalmente, o zelo de um Paladino cruzava a linha do fanatismo, levando-o para a influência do mal. As forças demoníacas aproveitaram todas as oportunidades de plantar sua semente do caos e corromper os agentes da Luz. É essa fé fervorosa que impulsiona os enviados de Zakarum para qualquer batalha com quem acreditem estar corrompidos pelo toque macabro dos Três Irmãos.

• ENVIADO DE ZAKARUM
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Humano Normal, Usar Arma Comum (Medieval, Ranseur), Usar Armadura Leve (Medieval, Armadura de Couro).
• FIEL
F3, H3, A0, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Humano Normal, Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras, Usar Arma Comum (Medieval, Foice), Usar Armadura Média (Medieval, Brunea).
• FANÁTICO
F3, H3, A0, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs
Humano Normal, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras, Usar Arma Comum (Medieval, Glaive), Usar Armadura Pesada (Medieval, Cota de Talas).

Feras do Ácido

Após suas violentas batalhas, Baal festejava com seus irmãos com sangue, carne humana e outras delícias infernais. O *Bestia Acerbus* são descendentes de criaturas parecidas com cães que viviam se alimentando dos restos das comemorações de Baal. Devido ao consumo de diversos tipos de substâncias, juntamente com a influência do Lorde da Destruição, tiveram suas vísceras foram distorcidas. Esta espécie diabólica de criatura é capaz de cuspir fluídos cáusticos a uma distância considerável.

Grupos destas criaturas são devastadores, devido a sua bílis ser capaz de corroer a armadura mais forte, ferindo o mais vigoroso dos homens. Quando mortas, estas criaturas deixam uma poça de toxinas (de aproximadamente 1,5m de raio) que irão ferir (1d de dano que só pode ser absorvido com a Armadura da vítima) os tolos que ali pisarem. Essa poça desaparece após 1d rodadas e não fere Mortos-Vivos ou Construtos.

• FERA DO ÁCIDO
F1, H3, A0, R1, PdF1 (Ácido/Químico), 5PVs, 5PMs
Demônio Normal, Arma Viva (mordida/perfuração), Ataque Especial (Contínuo, PdF, Ácido/Químico), Invulnerabilidade (Ácido), Noção do Perigo.
• CUSPIDOR DE VENENO
F1, H3, A0, R2, PdF1 (Veneno/Químico), 10PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (mordida/perfuração), Ataque Especial (PdF, Veneno/Químico) Invulnerabilidade (Veneno), Noção do Perigo.
• FERA DO ABISMO
F1, H3, A0, R2, PdF1 (Ácido/Químico), 20PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (mordida/perfuração), Ataque Especial (Contínuo, PdF, Ácido/Químico), Pontos de Vida Extras, Invulnerabilidade (Ácido), Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).
• MANDÍBULA DE LAVA
F1, H3, A0, R2, PdF1 (Calor/Fogo), 30PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (mordida/perfuração), Ataque Especial (Contínuo, PdF, Calor/Fogo), Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Noção do Perigo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

Feras-Tentáculo

Feras-Tentáculo são uma espécie de réptil aquático que habitam os rios e lagos das selvas de Kehjistan. Viajantes devem ter extremo cuidado com estas criaturas, especialmente quando estiverem próximos à beira de rios,

córregos ou lagos. Bolhas na superfície d'água são um sinal que uma Fera-Tentáculo está submersa à espreita. Possuem uma aparência assustadora e também são muito perigosas. Estas criaturas segregam uma saliva venenosa, que cospem em suas vítimas. Ocasionalmente grupos de Feras-Tentáculo agem juntas, usando a saliva venenosa como projéteis para abater suas vítimas com maior facilidade.

Todos os tipos de Feras Tentáculo recebem os benefícios de Perito (Furtividade), mas somente quando estiverem completamente submersas. Eles tentarão fugir quando tiverem seus PVs reduzidos a 10 ou menos.

• **Espreitador das Águas**
F6, H2, A1, R4, PdF2, 100PVs, 20PMs
Anfíbio Incrível, Arma Viva (tentáculos/contusão, mordida/perfuração), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Perito (Natação), Pontos de Vida Extras x8, Furtividade (Crime), Natação (Esportes).

• **Espreitador dos Rios**
F6, H2, A1, R5, PdF2, 115PVs, 25PMs
Anfíbio Incrível, Arma Viva (tentáculos/contusão, mordida/perfuração), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Perito (Natação), Pontos de Vida Extras x9, Furtividade (Crime), Natação (Esportes).

• **Espreitador Demoníaco**
F7, H2, A1, R5, PdF3, 145PVs, 45PMs
Anfíbio Incrível, Arma Viva (tentáculos/contusão, mordida/perfuração), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Perito (Natação), Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras x12, Furtividade (Crime), Natação (Esportes).

Fetiches

Atacando com enormes e afiadas facas, ou com dardos envenenados, Fetiches são habitantes das selvas que cercam Kurast. São canibais, porém estes pequenos e inteligentes seres possuem suas ligações com o Inferno. Individualmente, Fetiches são fracos e fáceis de derrotar, porém são oponentes perigosos quando atacam em bando. Quase sempre são acompanhados de um xamã, capaz de ressuscitar os aliados abatidos.

• **Homem-Rato**
F1, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Pequeno, Iniciativa Aprimorada, Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Equipamento: Adaga e Zarabatana.

• **Fetiche**
F1, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Pequeno Iniciativa Aprimorada, Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Equipamento: Adaga e Zarabatana.

• **Esfolador**
F1, H2, A1, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs
Pequeno, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Equipamento: Adaga e Zarabatana.

• **Assassino de Almas**
F1, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Pequeno, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Equipamento: Adaga e Zarabatana.

• **Boneco Satânico**
F2, H3, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Pequeno, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Equipamento: Adaga e Zarabatana.

• **Xamã Homem-Rato**
F1, H3, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Pequeno, Iniciativa Aprimorada, Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Magias: Ataque Mágico (Fogo 1), Ressurreição (somente outros Fetiches – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• **Xamã Fetiche**
F1, H3, A1, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs
Pequeno, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Magias: Ataque Mágico (Fogo 1 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Ressurreição (somente outros Fetiches – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• **Xamã Esfolador**
F1, H3, A1, R2, PdF0, 20PVs, 20PMs
Pequeno, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras, Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Magias: Ataque Mágico (Fogo 2 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Ressurreição (somente outros Fetiches – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• **Xamã Assassino de Almas**
F1, H3, A1, R2, PdF0, 30PVs, 30PMs
Pequeno, Esquiva aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Magias: Ataque Mágico (Fogo 2 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Ressurreição (somente outros Fetiches – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

• **Xamã Boneco Satânico**
F2, H3, A1, R2, PdF0, 40PVs, 40PMs
Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras x3, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Simples (Medievais, Adaga e Zarabatana), Furtividade (Crime).
Magias: Ataque Mágico (Fogo 3 – como habilidade natural, sem consumir PMs), Ressurreição (somente outros Fetiches – consome 4PMs, possui alcance de 50m e não precisa de Clericato).

Fetiche

Gárgula

Gárgulas

Nos séculos passados, era comum decorar edificações com estátuas de demônios, encantadas para servir de guardiões daquele local. Seu aspecto deformado foi concebido para assustar e afugentar intrusos. Diablo tomou o controle sobre essas imagens de pedra, lhes concedendo vida própria, fazendo-as despertarem e voltarem-se contra aqueles que foram criadas para proteger.

Naturalmente muitas foram destruídas, mas as restantes continuam a aterrorizar muitos inocentes.

Devido ao seu corpo de pedra, essas criaturas são vigorosas, por isso é melhor evitar o encontro com esses demônios, ou atacá-los até ter a certeza de estarem completamente destruídos.

• **Demônio Alado**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Construto Normal, Arma Viva (garras/corte ou contusão), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Levitação, Pontos de Vida Extras x2, Regeneração.

• **Gárgula**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 40PVs, 10PMs
Construto Normal, Arma Viva (garras/corte ou contusão), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Eletricidade), Levitação, Pontos de Vida Extras x3, Regeneração.

• **Garra Sangrenta**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 60PVs, 10PMs
Construto Normal, Arma Viva (garras/corte ou contusão), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Levitação, Pontos de Vida Extras x5, Regeneração.

• **Asa da Morte**
F2, H2, A1, R3, PdF0, 75PVs, 10PMs
Construto Normal, Arma Viva (garras/corte ou contusão), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Eletricidade), Levitação, Pontos de Vida Extras x6, Regeneração.

Garras Místicas

As Garras Místicas foram criadas durante as Guerras de Magos. Feiticeiros utilizaram estas criaturas para derrotar os seus rivais, sugando suas energias místicas. Quando a guerra acabou, as Garras Místicas foram abandonadas e deixadas para morrer. Muitas destas criaturas são encontradas no inferno, porque elas procuram grandes fontes de energia. Estes mortos-vivos monstruosos têm a capacidade de lançar projéteis de fogo teleguiados, que drenam os Pontos de Magia de suas vítimas, ou seja, seus ataques com PdF, se vencem a FD da vítima, não tiram PVs, mas sim PMs (a vítima têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito). Além disso, elas possuem a capacidade atordoar seus oponentes com ataques corpo-a-corpo.

• **Rastreador**
F2, H2, A1, R2, PdF1 (Trevas - veja descrição), 20PVs, 10PMs
Morto-Vivo Normal, Ataque Especial (Atordoante), Esquiva Aprimorada, Levitação, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **Estrangulador**
F2, H3, A1, R2, PdF1 (Trevas - veja descrição), 30PVs, 10PMs
Morto-Vivo Normal, Ataque Especial (Atordoante), Esquiva Aprimorada, Levitação, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x2, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **Conjurador das Tempestades**
F2, H3, A1, R2, PdF2 (Trevas - veja descrição), 40PVs, 10PMs
Morto-Vivo Normal, Aceleração, Ataque Especial (Atordoante), Esquiva Aprimorada, Levitação, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x3, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

Garras Venenosas

Estas monstruosidades demoníacas são cobras amaldiçoadas por um feitiço terrível. Meio cobra-meio homem, essas criaturas possuem poderes malignos capazes de quebrar os ossos de suas vítimas. Algumas dessas antigas criaturas possuem poderes elementais, além de seu terrível ataque em carga.

Geralmente são encontradas nos salões do Templo das Garras Venenosas no Vale das Cobras em algum local secreto dos grandes desertos de Aranoch.

• **Víbora das Tumbas**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (garras/corte, cauda/contusão), Ataque Especial (Atordoante, Carga), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Membro Extra (cauda), Perito (Acrobacia), Usar Armas Comuns (Medievais, Cimitarra e Espada Curta), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Garra Venenosa**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (garras/corte, cauda/contusão), Ataque Especial (Carga), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Membro Extra (cauda), Perito (Acrobacia, Furtividade), Pontos de Vida Extras, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Salamandra**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (garras/corte, cauda/contusão), Ataque Especial (Carga), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Membro Extra (cauda), Pontos de Vida Extras x2, Perito (Acrobacia, Furtividade), Usar Armas Comuns (Medievais, Cimitarra e Espada Curta), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Víbora do Abismo**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 40PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (garras/corte, cauda/contusão), Armadura Extra (Calor/Fogo, Veneno), Ataque Especial (Carga), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Membro Extra (cauda), Perito (Acrobacia, Furtividade), Pontos de Vida Extras x3, Usar Armas Comuns (Medievais, Cimitarra e Espada Curta), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• SERPENTE MÍSTICA
F3, H2, A1, R3, PdF0, 45PVs, 15PMs
Grande, Arma Viva (garras/corte, cauda/contusão), Armadura Extra (Calor/Fogo, Veneno), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Carga), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Poderes Psíquicos), Membro Extra (cauda), Perito (Acrobacia, Furtividade), Pontos de Vida Extras x3, Usar Armas Comuns (Medievais, Cimitarra e Espada Curta), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

Garra Venenosa

Gatos Dentes-de-Sabre

Gatos Dente-de-Sabre são uma raça bípede, inteligentes e com traços felinos. Estes seres já foram encontrados nas selvas de Kehjistan, fazendo comércio com as cidades daquela região. Embora consideradas desonestos, nunca apresentaram comportamento ameaçador contra a sociedade humana. Mas agora, bandos de ladrões dessa espécie vagam pelos desertos de Aranoch. Muitos os acusam do desaparecimento de diversas caravanas.

Alguns sábios acreditam que essas criaturas foram convocadas ou transportadas por meios infernais para as areias de Aranoch. Gatos Dente-de-Sabre atacam com espadas, dardos, chicotes ou lançando poções explosivas. Eles são rápidos e gostam de uma caçada. Raramente recuam quando atacam em grupos organizados.

• CAÇADOR
F1, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Iniciativa Aprimorada, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável (aplicado no dardo - dobra a Habilidade ao invés do PdF), Usar Arma Simples (Medieval, Dardo ou Fogo do Alquimista), Usar Armaduras Leves (Medievais).
Equipamento: Dardos (5-10) e Armadura de Couro Batido.

• GATO DENTES-DE-SABRE
F2, H2, A0, R1, PdF0, 15PVs, 5PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável (aplicado no dardo - dobra a Habilidade ao invés do PdF), Usar Arma Simples (Medieval, Dardo ou Fogo do Alquimista), Usar Armaduras Leves (Medievais).
Equipamento: Dardos (5-10) e Armadura de Couro Batido.

• TIGRE DA NOITE
F2, H3, A0, R2, PdF1, 20PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável (aplicado no dardo - dobra a Habilidade ao invés do PdF), Usar Arma Simples (Medieval, Dardo ou Fogo do Alquimista), Usar Arma Exótica (Medieval, Chicote), Usar Armaduras Leves (Medievais).
Equipamento: Dardos (5-10) e Armadura de Couro Batido.

• GATO INFERNAL
F3, H3, A0, R2, PdF1, 30PVs, 10PMs
Normal, Arma Viva (garras/corte), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável (aplicado no dardo - dobra a Habilidade ao invés do PdF), Usar Arma Simples (Medieval, Dardo ou Fogo do Alquimista), Usar Arma Exótica (Medieval, Chicote), Usar Armaduras Leves (Medievais).
Equipamento: Dardos (5-10) e Armadura de Couro Batido.

Grandes Múmias

Mephisto mesclou os espíritos de seus mais poderosos asseclas nos corpos mumificados dos maiores guerreiros e magos de Lut Gholein que descansavam sob as areias de Aranoch. Líderes naturais, eles mantém sua patente de comando perante outros mortos-vivos, reunindo hordas de múmias na procura da carne dos vivos. Movendo-se ligeiramente mais rápido que os seus seguidores, estas criaturas possuem uma garra similar a uma foice em uma das mãos, além de expelir pela boca uma nuvem tóxica impregnada com os vapores de suas sepulturas, capaz de enfraquecer seus adversários. Também possuem como habilidade natural (sem custo de PMs) um raio com o efeito inverso da magia Raio Sagrado, ou seja, afeta apenas os vivos, além de terem a capacidade de ressuscitar outros mortos-vivos que estejam próximos (também sem consumir PMs, mas a uma distância de até 6m de raio do alvo).

• VAZIO
F3, H1, A1, R2, PdF1, 30PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Múmia) Grande, Arma Especial (Vorpal, garra-foice), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x2, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime), Religião (Ciências).

• GUARDIÃO
F3, H1, A, R2, PdF1, 40PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Múmia) Grande, Especial (Vorpal, garra-foice), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x3, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime), Religião (Ciências).

• DESCOSTURADO
F4, H1, A1, R3, PdF1, 45PVs, 15PMs
Morto-Vivo (Múmia) Grande, Especial (Vorpal, garra-foice), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x3, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime), Religião (Ciências).

• ANCIÃO HORADRIM
F4, H1, A1, R3, PdF2, 55PVs, 25PMs
Morto-Vivo (Múmia) Grande, Especial (Vorpal, garra-foice), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x4, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime), Religião (Ciências).

Grande Múmia

Homens-Bode

São os tenentes de Baal, fortes, resistentes e astutos. Esses demônios são treinados nas artes da guerra: a batalha é seu pão, enquanto que o sangue de inocentes é sua água.

Existem vários clãs de Homens-Bode, cada um com diferentes habilidades concedidas pelo seu Mestre Sombrio. Acredita-se que para conquistarem seus poderes eles travaram guerras entre si nas profundezas do inferno, além de que isso era um entretenimento para os Três Irmãos. Porém no mundo mortal eles preferem o abate dos inocentes do que batalhar entre eles mesmos.

Como a maioria das crias de Baal, os Homens-Bode são incrivelmente fortes e ágeis. Tenha muito cuidado com seus arqueiros, pois eles são famosos pela precisão de seus grandes arcos. A infantaria, no entanto, poderá até mesmo fugir para atrair suas vítimas para uma área em que poderão ser dizimadas com maior facilidade.

• **Clã da Lua**
F2, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Demônio Normal, Ataque Especial (PdF), Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Longo e Machado de Batalha), Acrobacia (Esportes), Intimidação (Manipulação).

• **Clã da Noite**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Demônio Normal, Ataque Especial (PdF), Perito (Intimidação), Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável, Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Longo e Machado de Batalha), Acrobacia (Esportes), Intimidação (Manipulação).

• **Clã do Sangue**
F2, H2, A1, R2, PdF1, 20PVs, 10PMs
Demônio Normal, Ataque Especial (PdF), Perito (Acrobacia, Intimidação), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável, Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Longo e Machado de Batalha), Acrobacia (Esportes), Intimidação (Manipulação).

• **Clã da Morte**
F3, H2, A1, R2, PdF2, 30PVs, 10PMs
Demônio Normal, Ataque Especial (PdF), Perito (Acrobacia, Intimidação), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Longo e Machado de Batalha), Acrobacia (Esportes), Intimidação (Manipulação).

• **Clã do Inferno**
F3, H2, A1, R3, PdF2, 35PVs, 15PMs
Demônio Normal, Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial (PdF), Ataque Múltiplo, Perito (Acrobacia, Furtividade, Intimidação), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Longo e Machado de Batalha), Acrobacia (Esportes), Caça (Sobrevivência), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação), Pesca (Sobrevivência).

Ladinas Corrompidas

A corrupção da Irmandade é talvez a pior atrocidade que as Ladinas sobreviventes sofreram. A visão de suas próprias irmãs, marchando contra elas a serviço de seu inimigo, desperta um profundo desespero nas Irmãs do Olho Cego.

Raramente são apanhadas sozinhas, preferindo atacar em grupo. Ladinas Corrompidas raramente são apanhados por si só, preferindo a atacar em bandos. Muitas das Ladinas Corrompidas esqueceram as suas habilidades com armas de longa distância, e são movidas pela fúria infernal a utilizar armas de combate corpo-a-corpo.

• **Caçadora das Trevas**
F2, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Normal, Aceleração, Arma Viva, Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves (Medievais).

• **Caçadora Vil**
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Normal, Aceleração, Arma Viva, Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves (Medievais), Furtividade (Crime).

• **Perseguidora das Trevas**
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Normal, Aceleração, Arma Viva, Armadura Extra (Veneno), Usar Armas Simples (Medievais, Lança), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves (Medievais), Furtividade (Crime).

• **Ladina das Trevas**
F2, H2, A0, R3, PdF1, 15PVs, 15PMs
Normal, Aceleração, Arma Viva, Armadura Extra (Veneno), Usar Armas Simples (Medievais, Lança), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves (Medievais), Furtividade (Crime).

• **Caçadora de Carne**
F3, H3, A1, R3, PdF1, 35PVs, 15PMs
Normal, Aceleração, Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Pontos de Vida Extras x2, Usar Armas Simples (Medievais, Lança), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves (Medievais), Furtividade (Crime).

Maculados

Estes temíveis demônios com aspecto reptiliano possuem a habilidade de lançar esferas de relâmpagos nos seus inimigos. Eles se movem lentamente por causa de suas formas robustas e pesadas. Os Maculados preferem usar de ataques corpo-a-corpo para enfraquecer as suas vítimas, para então se afastarem e lançar suas esferas elétricas.

Maculados podem lançar a magia Ataque Mágico (Relâmpago) como uma habilidade natural, sem gastar PMs. Dependendo do tipo de criatura, seu ataque elétrico é mais poderoso: Deformado (Relâmpago 2), Desfigurado (Relâmpago 3), Maculado (Relâmpago 4), Aflito (Relâmpago 5) e Condenado (Relâmpago 8).

• **Deformado**
F2, H1, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras), Armadura Extra (Eletricidade), Noção do Perigo, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada).

• **Desfigurado**
F2, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras), Armadura Extra (Eletricidade), Noção do Perigo, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada).

• **Maculado**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras), Armadura Extra (Eletricidade), Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada).

• **Aflito**
F2, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras), Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Múltiplo, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada).

• **Condenado**
F3, H2, A2, R2, PdF0, 50PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras), Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Múltiplo, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras x4, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada).

Mães Demoníacas

Mães Demoníacas são criaturas horríveis que vivem nos confins infernais. Causam um dano considerável com suas garras, mas também são capazes de parir Crias Demoníacas, que ao nascerem já partem para rasgar a carne de suas vítimas. Com seus pescoços longos, as Mães Demoníacas são capazes de morder as vítimas encurraladas pelas suas crias.

Todos os tipos de Mães Demoníacas são capazes de parir uma Cria Demoníaca (do referido subtipo: Mãe Demoníaca – Fera da Carne; Bruxa Demoníaca – Cão Infernal; Grotesca – Verme Grotesco) como uma ação completa a cada 1d3 rodadas. Isso é uma habilidade natural que não consome PMs.

• **Mãe Demoníaca**
F4, H1, A2, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras e mordida), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Bruxa Demoníaca**
F5, H1, A2, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras e mordida), Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• **Grotesca**
F5, H1, A2, R3, PdF0, 35PVs, 15PMs
Demônio Grande, Arma Viva (garras e mordida), Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

Mega-Demônio

Mega-Demônios

Mega-Demônios são gerados a partir das mais escaldantes chamas do inferno, com o objetivo de flagelar os mortais. Possuem asas de couro que lembram as de morcegos e grandes chifres adornando suas têmporas. Geralmente comandam tropas de outros demônios inferiores e até mesmo mortais corrompidos.

Para punir quem quer que seja que se oponha aos seus mestres, utilizam espadas e outras lâminas afiadas feitas de um material desconhecido.

Mega-Demônios podem expelir pela boca uma labareda de fogo a cada 1d rodadas como uma habilidade natural sem consumir PMs. Essa labareda possui um alcance de 3m e causa dano de FA=1d+4 (Balrog), FA=2d+4 (Lorde das Profundezas) e FA=3d+4 (Lorde dos Venenos). Uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade.

• **Balrog**
F4, H2, A3, R4, PdF0, 70PVs, 20PMs
Demônio Grande, Arma Especial (Flamejante, Espada Larga Ogre), Arma Viva (garras/corte e asas/contusão), Armadura Extra (tudo, exceto armas mágicas), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Levitação, Perito (em todas suas Especializações), Pontos de Vida Extras x5, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Infravisão), Alpinismo (Esportes), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime), Lábia (Manipulação).

• **Lorde das Profundezas**
F5, H2, A3, R5, PdF0, 85PVs, 25PMs
Demônio Gigante, Arma Especial (Flamejante, Espada Larga Ogre), Arma Viva (garras/corte e asas/contusão), Armadura Extra (tudo, exceto armas mágicas), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Levitação, Perito (em todas suas Especializações), Pontos de Vida Extras x6, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Infravisão), Alpinismo (Esportes), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime), Lábia (Manipulação).

• **Lorde dos Venenos**
F5, H2, A3, R5, PdF0, 105PVs, 25PMs
Demônio Gigante, Arma Especial (Flamejante, Espada Larga Ogre), Arma Viva (garras/corte e asas/contusão), Armadura Extra (tudo, exceto armas mágicas), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Levitação, Perito (em todas suas Especializações), Pontos de Vida Extras x8, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Infravisão), Alpinismo (Esportes), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime), Lábia (Manipulação).

Morcego Demoníaco

Morcegos Demoníacos

Algumas pessoas possuem tanta fome de poder que estão dispostas a sacrificar a sua humanidade aos Lordes do Inferno, em troca de dons que, inevitavelmente, se voltarão contra eles mesmos. Um desses grupos, uma cabala de magos malignos, decidiu tomar o poder da criação em suas próprias mãos e então magicamente criaram uma raça de criaturas que lhes serviriam e seriam seus mensageiros. Usando as habilidades que lhes foram concedidas através de seu misterioso pacto, eles criaram pequenos demônios com asas de morcego que lhes iram servir realizando pequenas tarefas triviais. Cada mago teria criado uma entidade que refletia sua especialização mágica. E assim foram criadas essas pequenas, astutas e velozes criaturas.

A princípio os magos estavam radiantes com o êxito de sua experiência, mas eles logo perceberam que os pequenos demônios não os iriam servir lealmente como esperavam. As criaturas estavam se alimentando secretamente da essência vital de seus mestres, os enfraquecendo até a morte. Os magos tentaram destruir suas criações, mas os demônios se agruparam e acabaram definitivamente com seus antigos mestres. Desde esse dia, enxames dessas criaturas aterrorizam as paisagens.

Eles são fisicamente fracos, mas possuem grande velocidade. Muitos deles possuem habilidades que refletem os poderes de seus criadores, além de garras afiadas que utilizam para rasgar o rosto de suas vítimas.

• **Asa do Deserto**
F1 (Elétrico), H3, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Pequeno, Ataque Especial (Força, Elétrico), Levitação, Sentidos Especiais (Radar).

• **Diabólico**
F1 (Elétrico), H3, A0, R1, PdF0, 15PVs, 5PMs
Pequeno, Ataque Especial (Força, Elétrico), Levitação, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar).

• **Morcego Cintilante**
F1 (Elétrico), H3, A0, R1, PdF0, 15PVs, 5PMs
Pequeno, Armadura Extra (PdF), Ataque Especial (Força, Elétrico), Levitação, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar).

• **Batedor Sanguinário**
F1 (Elétrico), H3, A0, R1, PdF0, 25PVs, 5PMs
Pequeno, Ataque Especial (Força, Elétrico), Levitação, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar).

• **Familiar das Trevas**
F1 (Elétrico), H3, A1, R2, PdF0, 30PVs, 5PMs
Pequeno, Ataque Especial (Força, Elétrico), Levitação, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar).

Mosquitos Demoníacos

A atmosfera úmida da floresta de Kehjistan é um ambiente perfeito para o crescimento das larvas dessas criaturas. Áreas com água parada proporcionam excelentes locais para os adultos dessa espécie colocarem seus ovos. Alguns dos mosquitos encontrados aqui são enormes, com asas até mesmo maiores que suas patas. Felizmente, as espécies maiores são também muito mais raras de serem encontradas. Os mosquitos gigantes, chamados pelos habitantes locais de “Sugadores”, são portadores de doenças. Seu grande tamanho os torna alvos fáceis de armas de projéteis. Esses insetos podem rapidamente drenar o sangue de uma vítima, causando uma rápida perda de saúde. Sozinhos não são perigosos, porém quando atacam na forma de enxames, são mortais.

O Ataque Especial (Contínuo) dos Mosquitos Demoníacos funciona de uma maneira diferente: caso a criatura acerte o ataque, o dano continuará até que o mosquito seja removido da vítima (com um teste bem sucedido de Força). Remover um mosquito de uma vítima conta como uma ação parcial.

• **Sugador**
F1, H3, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Pequeno, Ataque Especial (Força, Contínuo – veja descrição), Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **Predador**
F1, H3, A0, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs
Pequeno, Ataque Especial (Força, Contínuo – veja descrição), Levitação, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

Múmias

Os habitantes de Aranoch há muito tempo praticavam a arte de embalsamar seus mortos para então enterrá-los nos túmulos abaixo da superfície do deserto. Acreditava-se que a mumificação traria benefícios para o defunto na outra vida. Um organismo mumificado conserva a sua carne por centenas de anos. Com a manipulação de Mephisto, estes mortos honrados têm sido ressuscitados com espíritos de demônios para preencher as fileiras do seu exército de mortos-vivos.

Múmias são mais fortes e adaptadas ao combate do que zumbis, que possuem uma decomposição maior de seus corpos. Múmias são lentas, porém seus golpes são poderosos, além de transmitirem doenças e pragas ao contato físico.

• **Cadáver Seco**
F2, H1, A1, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Múmia) Normal, Ataque Especial (Força, Contínuo), Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **Decaído**
F2, H1, A1, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs
Morto-Vivo (Múmia) Normal, Ataque Especial (Força, Contínuo), Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **Embalsamado**
F2, H1, A1, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Múmia) Normal, Ataque Especial (Força, Contínuo), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **Preservado**
F3, H1, A1, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs
Morto-Vivo (Múmia) Normal, Ataque Especial (Força, Contínuo), Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• CADÁVER
F3, H1, A1, R3, PdF0, 35PVs, 15PMs
Morto-Vivo (Múmia) Normal, Ataque Especial (Força, Contínuo), Noção do Perigo, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

Regurgitador

Regurgitadores

Regurgitadores receberam esse nome devido à estranha tática que eles usam em batalha. Eles lutam ferozmente em combates corpo-a-corpo, com suas garras e mordidas, mas primeiramente buscam por cadáveres no campo de batalha, consumindo-os. Eles os mastigam rapidamente para então cuspir a carne parcialmente digerida na vítima mais próxima. Estes “projéteis” podem ser bloqueados como qualquer outro, e causam pouco dano, porém mesmo assim não deixa de ser uma forma repugnante de ataque. Quando devorados, os cadáveres são destruídos, não podendo ser ressuscitados por criaturas-xamãs ou por outros monstros ou personagens que possuam habilidades similares.

Regurgitadores podem atacar com FA=PdF+H+2d após consumir um cadáver, o que consome uma ação parcial. Além disso, seu estômago pode armazenar até quatro criaturas de tamanho normal, lhe proporcionando assim “munição extra”. Mesmo sem comer, essas criaturas podem lançar um jato de ácido estomacal como um Ataque Especial Contínuo.

• CORPULENTO
F3, H2, A1, R3, PdF1, 35PVs, 15PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras/corte e mordida/perfuração), Ataque Especial (PdF, Continuo), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Múltiplo (se tiver mais cadáveres em seu estômago – veja descrição), Furtividade (Crime).

• CUSPIDOR DE CADÁVERES
F3, H2, A1, R3, PdF2, 45PVs, 25PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras/corte e mordida/perfuração), Ataque Especial (PdF, Continuo), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Múltiplo (se tiver mais cadáveres em seu estômago – veja descrição), Furtividade (Crime).

• MANDÍBULA DEMONÍACA
F3, H2, A2, R3, PdF3, 55PVs, 25PMs
Demônio Normal, Arma Viva (garras/corte e mordida/perfuração), Ataque Especial (PdF, Continuo), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x4, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Múltiplo (se tiver mais cadáveres em seu estômago – veja descrição), Furtividade (Crime).

Saltadores

Estas criaturas desagradáveis geralmente habitam as regiões desérticas. Embora existam outros sub-tipos os Saltadores da Areia são os mais comuns. Saltadores recebem esse nome por serem capazes de saltar distâncias e alturas consideráveis. Saltadores são adaptados ao clima desértico, podendo minimizar o consumo de água. O ambiente árido de Aranoch, no entanto, não deixa margem para erros, e essas criaturas não desperdiçam a oportunidade de beber e comer. Quando avistam o alimento, grupos destas criaturas deixam seus covis e partem para o ataque com grande tenacidade.

Com um teste bem sucedido de Acrobacia, Saltadores podem realizar um ataque a até 3m de distância do alvo saltando na sua direção e atacando com as garras (corte). Esse ataque recebe um bônus de +3 na FA e conta como uma ação completa (teste, salto e ataque).

• SALTADOR DA AREIA
F2, H3, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• SALTADOR DAS CAVERNAS
F2, H3, A0, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• RÉPTIL DAS TUMBAS
F2, H3, A0, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (Fogo), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x2, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• ESPREITADOR DAS ÁRVORES
F2, H3, A0, R3, PdF0, 45PVs, 15PMs
Pequeno, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (Elétrico e Fogo), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x3, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

• ESPREITADOR DAS COLINAS
F2, H3, A0, R3, PdF0, 55PVs, 15PMs
Pequeno, Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Esquiva Aprimorada, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x4, Acrobacia (Esportes), Furtividade (Crime).

Sapos Demoníacos

As terras negras de Kehjistan, durante as Guerras de Magos, foram encantadas com grandes quantidades de energias místicas. Embora grande parte dessa energia tenha se dissipado com o tempo, algumas criaturas dali sofreram seus efeitos. Árvores cresceram demais, enquanto que criaturas, antes inofensivas, ganharam habilidades perigosas. É o caso dos chamados Sapos Demoníacos; monstruosidades capazes de cuspir muco venenoso. Uma vez abatida a sua presa, o sapo avança sobre a carcaça e a devora, deixando apenas os ossos limpos.

• HABITANTE DO PÂNTANO
F2, H1, A1, R2, PdF1, 10PVs, 10PMs
Anfíbio Normal, Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Furtividade (Crime), Natação (Esportes).

• CRIATURA DO LAMAÇAL
F2, H2, A1, R2, PdF1, 20PVs, 10PMs
Anfíbio Normal, Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Pontos de Vida Extras, Furtividade (Crime), Natação (Esportes).

• PRÍNCIPE DO LODO
F3, H2, A1, R3, PdF2, 25PVs, 15PMs
Anfíbio Normal, Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno), Perito (Natação), Pontos de Vida Extras, Furtividade (Crime), Natação (Esportes).

Súcubo

Súcubos

Súcubos são demônios com a forma de mulheres voluptuosas com asas e garras.

As serviçais de Andariel e Lilith (sua Rainha) são demônios poderosos. No entanto, Andariel não as utiliza para defender o Monastério das Ladinas, pois já havia gasto seu poder em invocá-las para ocupar as catacumbas da antiga Catedral de Tristram, cujas quais se pensara terem sido todas mortas em batalha. Baal então libertou seu harém particular de Súcubos na montanha Arreat, para auxiliar na conquista do reino mortal. Como Baal invocou esse exército, enquanto que Andariel não pode, ninguém sabe. A suspeita é que a própria Lilith tenha fornecido esse exército a Baal.

O Arcebispo Lázarus utilizava as Súcubos como guardiãs nas profundezas das catacumbas de Tristram.

Súcubos possuem uma dependência incessante de sangue, especialmente o dos homens. Elas são rápidas e ágeis no combate, preferindo enfraquecer suas presas à distância com suas rajadas demoníacas (que funcionam como uma habilidade natural sem consumir PMs). Depois de enfraquecer sua presa, a Súcubo avança na sua direção para “terminar o serviço” com suas garras.

• SÚCUBO
F1, H2, A1, R2, PdF2 (Trevas), 50PVs, 30PMs
Demônio Normal, Aparência Agradável, Arma Viva (garras/corte), Dependência (sangue), Levitação, Perito (Sedução), Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras x4, Lábia (Manipulação), Sedução (Manipulação).

• SEDUTORA INFERNAL
F3, H2, A2, R3, PdF4 (Trevas), 75PVs, 55PMs
Demônio Normal, Aparência Agradável, Arma Viva (garras/corte), Dependência (sangue), Levitação, Perito (Sedução), Pontos de Magia Extras x4, Pontos de Vida Extras x6, Lábia (Manipulação), Sedução (Manipulação).

Tríbulos Farpados

Composto principalmente de madeira, os Tríbulos Farpados são os protetores ancestrais das terras selvagens. Apesar de sua imensa força e dos corpos cobertos com espinhos, eles acabaram também sendo distorcidos pelos Demônios Primordiais. Agora seus olhos vítreos apresentam um profundo vazio mesclado com ódio.

• TRÍBULO FARPADO
F3, H1, A1, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs
Grande, Arma Viva, Ataque Especial (Arremesso), Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes).

• TRÍBULO DOS ARBUSTOS
F4, H1, A1, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs
Grande, Arma Viva, Ataque Especial (Arremesso), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes).

• DEBULHADOR
F4, H1, A2, R3, PdF0, 45PVs, 15PMs
Gigante, Arma Viva, Ataque Especial (Arremesso), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes).

• PUNHO FARPADO
F5, H1, A2, R3, PdF0, 55PVs, 15PMs
Gigante, Arma Viva, Ataque Especial (Arremesso), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x4, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes).

Vampiros

Estes foram as primeiras crias infernais invocadas pelo mago Horazon para proteger seu Santuário Arcano. Possuídos pelo próprio fogo infernal que os abastece, atacam com projéteis flamejantes que consomem a carne dos ossos de suas vítimas. Seu toque é frio como uma sepultura e é capaz de drenar a essência vital de seus adversários.

Todos os Vampiros podem lançar a magia Roubo de Vida como uma habilidade natural, sem consumir PMs.

• BANIDO
F2, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 15PMs
Demônio Normal, Morto-Vivo (Vampiro), Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Iniciativa Aprimorada, Levitação, Magia de Alcance (Roubo de Vida), Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime).
Magias: Mãos de Fogo (Fogo 1), A Rocha Cadente de Vectorius.

• LORDE CARNIÇAL
F2, H2, A1, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs
Demônio Normal, Morto-Vivo (Vampiro), Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Iniciativa Aprimorada, Levitação, Magia de Alcance (Roubo de Vida), Noção do Perigo, Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime).
Magias: Mãos de Fogo (Fogo 1), A Rocha Cadente de Vectorius.

• Lorde da Noite
F2, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 20PMs
Demônio Normal, Morto-Vivo (Vampiro), Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Iniciativa Aprimorada, Levitação, Magia de Alcance (Roubo de Vida), Noção do Perigo, Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime).
Magias: Mãos de Fogo (Fogo 1), A Rocha Cadente de Vectorius.
• Lorde das Trevas
F2, H2, A1, R2, PdF0, 20PVs, 30PMs
Demônio Normal, Morto-Vivo (Vampiro), Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Levitação, Magia de Alcance (Roubo de Vida), Noção do Perigo, Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras x2, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime).
Magias: Mãos de Fogo (Fogo 1), A Rocha Cadente de Vectorius.
• Lorde Sanguinário
F2, H2, A1, R2, PdF0, 30PVs, 40PMs
Demônio Normal, Morto-Vivo (Vampiro), Aceleração, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Levitação, Magia de Alcance (Roubo de Vida), Noção do Perigo, Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras x3, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada), Ciências Proibidas (Crime), Furtividade (Crime).
Magias: Mãos de Fogo (Fogo 1), A Rocha Cadente de Vectorius.

Vermes da Areia

Vermes da Areia são artrópodes, e não vermes propriamente ditos. Antigamente eram o principal alimento dos povos que residiam em regiões desérticas. Os ovos, quando recolhidos e preparados, formam uma pasta rica em proteínas. Servem de complemento para os alimentos disponíveis nessas regiões, realçando o sabor. Agora, no entanto, os ovos, larvas, e polpa dos vermes adultos adquiriram propriedades tóxicas. Os adultos da espécie são capazes de cuspir uma substância venenosa que não só é tóxica, mas também corrosiva. Na maturidade, o exoesqueleto quitinoso de um verme é difícil de penetrar, porém uma vez perfurado, são facilmente abatidos.

Quando se sentem ameaçados, os vermes podem se enterrar na areia, a uma profundidade de 3m, permanecendo enterrados até que o perigo passe (geralmente 1 minuto). Essa técnica conta como uma ação completa.
• Verme da Areia Jovem
F2, H1, A0, R1, PdF1, 5PVs, 5PMs
Grande, Arma Viva (mandíbulas), Furtividade (Crime).
• Verme da Areia
F3, H1, A1, R2, PdF1, 20PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (mandíbulas), Ataque Especial (Contínuo, Ácido/Veneno), Pontos de Vida Extras, Furtividade (Crime).
• Verme das Rochas
F3, H1, A2, R2, PdF1, 30PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (mandíbulas), Ataque Especial (Contínuo, Ácido/Veneno), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x2, Furtividade (Crime).
• Devorador
F3, H1, A2, R2, PdF2, 30PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (mandíbulas), Ataque Especial (Contínuo, Ácido/Veneno), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x3, Furtividade (Crime).
• Lampreia Gigante
F5, H1, A3, R3, PdF3, 55PVs, 15PMs
Grande, Arma Viva (mandíbulas), Ataque Especial (Contínuo, Ácido/Veneno), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x4, Furtividade (Crime).
• Verme Sangrento
F6, H1, A4, R3, PdF3, 65PVs, 10PMs
Grande, Arma Viva (mandíbulas), Ataque Especial (Contínuo, Ácido/Veneno), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x5, Furtividade (Crime).

Wendigo
Wendigos

Grandes, porém ágeis, essas criaturas geralmente são encontradas em áreas desérticas, mas relatos dizem que estes seres também foram encontrados em grutas e cavernas dos Reinos Ocidentais. Antes, estas criaturas conviviam pacificamente com humanos, evitando o contato quando possível. Os efeitos caóticos do Inferno os corromperam, os tornando agressivos. Uma vez provocados, eles lutarão até a morte. Poucos sobreviveram para relatar sobre a fúria dos Wendigos, bem como os rosnados de cada ataque feroz.

Destruidores e Trituradores recebem um bônus de +3 para resistir a magias e/ou efeitos mentais.
• Tríbulo
F3, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força).
• Bestial
F3, H2, A0, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força).
• Yeti
F4, H2, A0, R3, PdF0, 25PVs, 15PMs
Grande, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (frio/gelo), Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras.

• **DESTRUIDOR**
F4, H2, A0, R3, PdF0, 45PVs, 15PMs
Gigante, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (garras/corte), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Pontos de Vida Extras x3.

• **TRITURADOR**
F5, H2, A0, R3, PdF0, 55PVs, 15PMs
Gigante, Aparência (Monstruoso), Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (calor/fogo), Ataque Especial (Atordoante), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Pontos de Vida Extras x4.

Zumbi

Willowisp

Criados a partir de vapores que se elevam de florestas pantanosas, estas criaturas sem inteligência se alimentam da energia contida em todos os seres vivos. Mesmo não tendo uma tendência maligna, seus hábitos alimentares os fazem uma grande ameaça aos aventureiros.

Willowisps podem lançar, como uma habilidade natural e sem consumir PMs, a magia Relâmpago (como se tivesse Focus mínimo para lançá-la). Estes mortos-vivos também possuem a capacidade de drenar os Pontos de Magia de suas vítimas, ou seja, seus ataques baseados em Força, se vencem a FD da vítima, não tiram PVs, mas sim PMs (a vítima têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito).

Todos os tipos de Willowisps também podem ficar invisíveis à vontade, sem consumir PMs, porém estas criaturas ficam visíveis ao atacar.

• **CINTILANTE**
F2, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Deflexão, Invisibilidade, Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **FANTASMA DO PÂNTANO**
F2, H3, A0, R1, PdF0, 15PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Deflexão, Invisibilidade, Levitação, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **ALMA ÍGNEA**
F2, H3, A0, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Deflexão, Invisibilidade, Levitação, Perito (Furtividade), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

• **ESPÍRITO DAS TREVAS**
F2, H3, A1, R2, PdF0, 30PVs, 20PMs
Morto-Vivo (Fantasma) Normal, Arma Viva (garras/corte), Deflexão, Invisibilidade, Levitação, Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime).

Zumbis

Zumbis são criados a partir de cadáveres em decomposição, geralmente de homens e mulheres que foram executados por terem cometido algum tipo de crime hediondo contra inocentes. Eles são motivados tanto pelo ódio que os consumia em vida quanto pela insaciável fome pela carne dos vivos.

Devido a uma incrível resistência de origem infernal, Zumbis são perigosos quando enfrentados em combate. Felizmente esses mortos-vivos são carentes de destreza e mobilidade, deficiência esta que pode ser usada contra eles.

Alguns tipos de zumbis podem transmitir ao toque um tipo de peste que enfraquece a vítima. A criatura faz um teste de ataque e, caso a FA ultrapasse a FD da vítima, além do dano normal, acrescente os efeitos da magia Enfraquecer (Trevas 3). Isto é uma habilidade natural que alguns tipos de Zumbis (Carniçal, Portador de Pragas e Carcaça de Afogado) utilizam sem gastar PMs.

O subtipo Carcaça de Afogado também possui outra habilidade natural que não consome PMs: Roubo de Vida (com efeitos iguais aos da magia de mesmo nome).

• **ZUMBI**
F2, H1, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Morto-Vivo (Zumbi) Normal, Arma Viva, Duro de Matar.

• **MORTO FAMINTO**
F2, H1, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10Ms
Morto-Vivo (Zumbi) Normal, Arma Viva, Duro de Matar.

• **CARNIÇAL**
F2, H1, A0, R2, PdF0, 20PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Zumbi) Normal, Arma Viva, Duro de Matar, Pontos de Vida Extras.

• **PORTADOR DE PRAGAS**
F2, H1, A0, R2, PdF0, 50PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Zumbi) Normal, Arma Viva, Ataque Especial (Força), Duro de Matar, Pontos de Vida Extras x4.

• **CARCAÇA DE AFOGADO**
F2, H1, A0, R2, PdF0, 60PVs, 10PMs
Morto-Vivo (Zumbi) Normal, Arma Viva, Armadura Extra (Força, PdF, Calor/Fogo), Ataque Especial (Força), Duro de Matar, Pontos de Vida Extras x5.

Deckard Cain

Este capítulo é dedicado em apresentar vários personagens lendários e importantes da historia do mundo de Diablo. Alguns poderão ajudar os heróis em troca de favores, enquanto que outros se apresentam em forma de ameaça ao mundo de Santuário. Consulte os capítulos anteriores referentes à história e rumores do mundo de Santuário para melhor posicionar os próximos PdMs em sua campanha, sendo isso apenas uma sugestão. O Mestre é livre para posicionar seus personagens em quaisquer ponto do Santuário e, evidentemente, até mesmo incluir seus próprios PdMs.

Akara

"A Ordem lhe dá as boas vindas."

Akara é uma mulher de meia idade e com longos cabelos negros. É a Sumo-Sacerdote das Irmãs do Olho Cego. Atualmente pode ser encontrada no Acampamento das Ladinas. Segundo Kashya, ela também seria a líder desse acampamento. Ela atua também como curandeira e vendedora de artigos mágicos, como poções, varinhas, pergaminhos, etc. Alguns ainda dizem que Akara teria o conhecimento de curar Construtos, mas que ela não desejaria dividir esse segredo com ninguém.

Akara pode curar os personagens de graça, mas com um limite de até 10PVs para cada um por dia.

• AKARA
F2, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 20PMs
Humana Normal, Arma Especial (Funda), Armadura Extra (PdF), Ataque Especial (Teleguiado, com a Funda), Ataque Múltiplo, Conjuração Defensiva, Pontos de Magia Extras, Tiro Múltiplo, Alquimia (Ciências), Ciências Proibidas (Ciências), Diplomacia (Manipulação), Primeiros-Socorros (Medicina), Religião (Ciências).
Magias: Cura Elementar, Cura Mágica, Desvio de Disparos.
Equipamento: Funda e Mangual Pesado de Prata.

Andariel, Donzela da Angústia

"O Oriente está fora de seu alcance"

Antigos textos Horadrins dizem que Andariel e outros Demônios Menores conseguiram uma vez enganar os Três Demônios Primordiais – Diablo, Mephisto e Baal – banindo-os do Inferno para o mundo mortal. Com essa traição, a presença de Andariel no Santuário só pode significar que as forças do Inferno estão mais uma vez sob o comando de Diablo e seus Irmãos. Embora seja claro que a Donzela da Angústia esteja seguindo as ordens de Diablo para impedir o avanço das forças do bem para o oriente, é evidente que a sua destruição poderia atrapalhar os planos do Lorde do Terror.

Andariel pode lançar as magias Envenenamento em Massa e Ferrões Venenosos (com Focus mínimo para lançá-las) como habilidades naturais, sem consumir PMs.

• ANDARIEL
F3, H1, A1, R3, PdF2 (Veneno/Químico), 35PVs, 15PMs
Demônio, Aparência (Monstruosa), Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força e PdF, Contínuo, Veneno), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Membros Elásticos, Noção do Perigo, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alquimia (Ciências), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime).

Azmodan, Lorde do Pecado

Azmodan, o Lorde do Pecado é um Demônio Menor, ligado aos Demônios Primordiais do Inferno. Possui a aparência humanóide, com pele vermelha e dois pares de chifres nascendo de sua testa alongada. Ele participou do Exílio Negro a fim de derrubar os Demônios Primordiais, acreditando erradamente em Diablo e seus irmãos durante o Grande Conflito. Azmodan governa a metade do inferno oposta a Belial. Devido aos conflitos por liderança, todo o Inferno encontra-se atualmente em um estado de guerra civil.

• AZMODAN
F3, H2, A2, R4, PdF0, 120PVs, 90PMs
Demônio Grande, Arma Especial (Clava Pesada, Elemental de Trevas, Fortalecida +5), Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Múltiplo, Especialista em Defesa, Iniciativa Aprimorada, Levitação, Paralisia, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x7, Pontos de Vida Extras x10, Regeneração, Telepatia, Alquimia (Ciências), Ciências Proibidas (Ciências), Diplomacia (Manipulação), Disfarce (Crime), Furtividade (Crime), Lábia (Manipulação), Religião (Ciências).

Azmodan

Baal, Lorde da Destruição

"BASTA!"

Baal (pronuncia-se *"bei-el"*) é o Lorde da Destruição, o irmão do meio dos Três Demônios Primordiais.

Durante a tentativa de aprisioná-lo dentro de uma Pedra da Alma, esta se quebrou e o maior pedaço não foi suficiente para conter a essência do demônio. Tal Rasha, um poderoso mago Horadrim, foi voluntário para assumir o papel de extensão da Pedra da Alma e assim ser selado dentro de uma tumba juntamente com o espírito de Baal por toda a eternidade. Mas a essência de Baal foi mais forte e possuiu o corpo mortal de Tal Rasha.

Baal pode invocar, duas vezes por dia e sem consumir PMs, 1d3 Lordes das Profundezas para servi-lo. Além disso ele pode lançar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs) e como se tivesse Focus 5 nos Caminhos necessários: Criar Mortos-Vivos, Detecção de Magia, Enfraquecer, Explosão (Fogo), Detecção do Bem, Ilusão Avançada, Pânico, Profanar, Ressurreição, Retardar Criaturas, Teleportação Avançada.

• BAAL
F8, H2, A4, R4, PdF2, 170PVs, 120PMs
Demônio, Aparência (Monstruoso), Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Carga), Ignorar Críticos, Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Calor/Fogo e Veneno), Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x10, Pontos de Vida Extras x15, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Infravisão), Telepatia, Alpinismo (Esportes), Alquimia (Ciências), Ciências Proibidas (Ciências), Diplomacia (Manipulação), Lábia (Manipulação), Interrogatório (Manipulação), Intimidação (Manipulação), Natação (Esportes), Religião (Ciências).

Blood Raven

"Minha horda de mortos-vivos destruirá a todos!"

Em vida, Blood Raven era a capitã das Ladinas na batalha contra Diablo em Tristram. Akara sentia que ela possuía uma influência maligna, o que ocasionou na sua corrupção por Andariel. Kashya sabia disso, e mesmo ela sendo amiga íntima de Blood Raven, era necessária a sua destruição para evitar uma corrupção maior ainda. Kashya acredita que agora Blood Raven se tornou uma morta-viva demoníaca.

Blood Raven pode lançar a magia Criação de Mortos-Vivos (Trevas 4) como uma habilidade natural, sem consumir PMs.

• BLOOD RAVEN
F2, H3, A0, R2, PdF1, 30PVs, 8PMs
Kit Ladina: Flecha Elemental (Fogo).
Morto-Vivo Normal, Ataque Especial (PdF), Iniciativa Aprimorada, Perito (Furtividade), Pontos de Magia Extras, Pontos de Vida Extras x4, Usar Armas Comuns (Medieval, Arco Longo Composto), Furtividade (Crime).
Equipamento: Arco Longo Composto.
Magias: Criação de Mortos-Vivos (Trevas 4), Flecha Elemental (Fogo 2).

Baal

Butcher, O Carniceiro

"Ahh... Carne fresca!"

Acredita-se que este demônio seria um serviçal de Andariel. O Butcher é um humanóide corpulento de pele avermelhada, com um par de chifres que nascem de sua testa. Utiliza como vestimenta uma espécie de avental de açougueiro, todo coberto de sangue de suas vítimas.

Esta besta outrora "residia" em algum local nas catacumbas inferiores da Catedral de Tristram, ceifando com seu grande cutelo várias vidas desavisadas que foram atraídas até lá através da traição do Arcebispo Lázarus.

• BUTCHER
F3, H1, A1, R2, PdF0, 50PVs, 10PMs
Demônio Normal, Arma Viva, Armadura Extra (Relâmpago), Ataque Especial (Força), Perito (Intimidação), Pontos de Vida Extras x4, Resistência à Magia, Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).
Equipamento: Cutelo do Butcher (FA final +1, F+2) – possui as mesmas estatísticas de um machado grande.

Cain foi o único sobrevivente da destruição de Tristram, tendo sido aprisionado por demônios em uma gaiola suspensa próxima a fonte no centro da cidade. Várias criaturas demoníacas guardam a gaiola do prisioneiro, inclusive o outrora ferreiro da cidade Griswold, agora transformado em um morto-vivo monstruoso.

Caso seja resgatado, Cain será de grande ajuda aos heróis, os acompanhado (porém não em incursões perigosas, preferindo aguardá-los na cidade mais próxima) e os aconselhando. Além disso, Cain possui um vasto conhecimento de itens mágicos, podendo identificar qualquer item mágico encontrado pelos aventureiros, e sem cobrar nada por isso.

• DECKARD CAIN
F2, H3, A1, R2, PdF1, 64PVs, 96PMs
Kit Mago: Magias Iniciais, Recarga.
Humano Normal, Aparência (Inofensivo), Ataque Múltiplo, Conjuração Defensiva, Iniciativa Aprimorada, Magia de Alcance, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x11, Pontos de Vida Extras x15, Usar Arma Simples (Medieval, Bastão), Alquimia (Ciências), Avaliação (Artes), Ciências Proibidas (Ciências), Interrogatório (Manipulação).
Equipamento: Anel Mágico (+1 em todas as Características), Bastão Mágico (permite lançar a magia Identificação, permitindo identificar qualquer item mágico, e sem limite de cargas), Capa Mágica (FD+3).
Magias (todas com Focus mínimo de 5 para lançá-las): Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Detecção de Magia, Explosão (Fogo), Força Mágica, Identificação (veja texto), Ilusão, Invisibilidade, Mãos de Fogo, Mikron, Potencializar Magia, Proteção Contra o Elemento, Proteção Contra Magia, Proteção Mágica, Relâmpago, Teia, Telecinese, Teleportação e Transporte.

A Condessa

"Seu sangue irá jorrar!"

A "Condessa" é um morto-vivo que habita as ruínas do foi outrora um castelo. Dizem os rumores que ela teria sido queimada viva dentro de seu castelo por ter se banhado com o sangue de cem virgens, porém com a influência dos Três, seus restos mortais voltaram à vida.

Muitas riquezas e tesouros podem ainda estar guardados nas catacumbas das ruínas do castelo da Condessa, bem como diversos de seus asseclas que também teriam sido ressuscitados.

• CONDESSA
F3, H3, A0, R2, PdF0, 40PVs, 10PMs
Humana Normal, Morto-Vivo, Arma Especial (Flamejante, Espada Curta), Armadura Extra (Calor/Fogo e Veneno), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x3, Usar Armas Simples (Medievais, Lança), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta), Usar Armaduras Leves (Medievais), Furtividade (Crime).

Deckard Cain

"Olá meu amigo. Aproxime-se e ouça."

Deckard Cain, também conhecido como Cain o Ancião, é o último humano vivo da linhagem de magos Horadrins.

Ele é descendente de Jered Cain, responsável por aprisionar Diablo há 200 anos atrás. Além disso, possui um grandioso conhecimento arcano.

Símbolo de Diablo

Diablo, Lorde do Terror

"Nem mesmo a morte poderá salvá-los de mim!"

Durante dois séculos, Diablo lentamente corrompeu a Pedra da Alma que o aprisionava. Ao mesmo tempo, ele estendeu sua corrupção ao Rei Leoric e ao seu arcebispo Lázarus. O rei se revelou ser muito forte para ser controlado totalmente, por isso o Demônio possuiu seu filho, o príncipe Albrecht. Diablo, em seguida, começou a construir um posto avançado do Inferno nas catacumbas abaixo da cidade de Tristram. Por espalhar o terror nos arredores o Demônio atraiu muitos heróis que vieram varrer o mal daquelas terras. Um destes heróis teria alcançado esse objetivo, porém ele tornou-se totalmente influenciado pela vontade de Diablo.

Em sua concepção distorcida, este aventureiro acreditava que a única forma de controlar totalmente o Demônio era enterrar a Pedra da Alma em sua própria cabeça. Isto, claro, era exatamente o que Diablo tinha planejado, pois agora ele possui um corpo muito mais forte para encontrar seus irmãos e concluir seu plano...

Diablo pode expelir pela boca uma labareda de fogo a cada 1d rodadas como uma habilidade natural sem consumir PMs. Essa labareda possui um alcance de 12m e causa dano de FA=10d por Calor/Fogo. Uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade. Além disso ele pode lançar as seguintes magias também como habilidades naturais (sem consumir PMs): Explosão (Fogo 5), Prisão de Ossos (Trevas 4) e Relâmpago (Ar e Luz 5).

• DIABLO
F7, H4, A3, R3, PdF1, 205PVs, 115PMs
Demônio, Aparência (Monstruoso), Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Área, Calor/Fogo – Diablo não sofre dano mesmo se estiver dentro da área de efeito), Ataque Especial (Carga, Perfuração), Ataque Especial (Desarmar), Ataque Especial (Força), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Veneno), Membro Extra (cauda), Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x10, Pontos de Vida Extras x19, Possessão, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Acrobacia (Esportes), Ciências Proibidas (Ciências), Diplomacia (Manipulação), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação), Lábia (Manipulação), Religião (Ciências).

DURIEL

Duriel, Lorde do Sofrimento

"Eu sou a sua ruína!"

Como a Guerra do Pecado se prolongou por séculos, muitos do Inferno começaram a se impressionar com suas forças, já que a guerra estava praticamente ganha por eles. Os Demônios Menores estavam cansados dessa guerra e agora estavam retornando nos dias épicos do Grande Conflito, e comandando tropas contra o Céu novamente.

Dois dos Demônios Menores, Azmodan e Belial, enxergaram a situação e perceberam que essa era a chance de eles ficarem superiores aos Demônios Primordiais e se apoderar do controle do Inferno. Esses dois demônios fizeram um acordo com Duriel e Andariel, os dois Demônios Menores restantes, para que eles não interrompam em seus planos de conquista.

Com a Guerra do Pecado já ganha, Azmodan e Belial agora estavam contra os Demônios Primordiais, a fim de conquistar o poder do Inferno (o que significou uma grande Revolução) e mandar os Demônios Primordiais para o mundo mortal.

Dois séculos depois, os Três Irmãos aprisionados (Mephisto, Diablo e Baal) no mundo mortal, tramaram um plano para recuperar as Pedras das Almas e assim fortalecer seu corpo e poder. Como o Mephisto foi o primeiro a ser aprisionado, conseqüentemente foi o primeiro a ter seus poderes de volta.

Como punição pela participação do Exílio Sombrio dos Demônios Primordiais para o mundo mortal, Baal deixou Duriel para guardar a Tumba de Tal Rasha. Abalado com sua nova posição de servidão na Tumba de Tal Rasha, Duriel, Lorde do Sofrimento, já sugou a alma e sangue de muitos aventureiros.

Duriel adiciona +1d da dano por Frio/Gelo aos seus ataques desarmados. Ele também possui uma habilidade similar à magia Congelamento Sagrado (Focus 5), que está sempre ativa e não consome PMs.

• DURIEL
F3, H1, A1, R3, PdF0, 105PVs, 75PMs
Demônio, Arma Viva (garras/corte), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial, Ataque Especial (Carga), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Paralisia, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x6, Pontos de Vida Extras x9, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação).

O Forjador

"Eu farei armas com seus ossos!"

O Monastério das Ladinas já serviu como templo e também como casa das Irmãs do Olho Cego por muitas gerações. Era nesse local que as Ladinas passavam seu tempo de paz, ou treinavam.

Durante a Guerra do Pecado, os Magos de Horadrim criaram uma arma especial encantada, que tinha o poder de criar armas muito poderosas. Quando os Horadrins foram dissolvidos, o Martelo de Horadrim foi entregue às Irmãs para proteger o caminho para o Oeste.

Quando Andariel atacou as Irmãs, houve um grande conflito entre as seguidoras de Blood Raven e as Ladinas de Kashya. As Ladinas ficaram sem outra alternativa senão ceder o Monastério para as ações demoníacas. Fora os demônios que guardam o Monastério, fortes e perigosos, quem guarda o Martelo de Horadrim é um ser totalmente brutal. Conhecido como O Forjador, ele usa os poderes do Martelo de Horadrim para criar armas para os asseclas de Diablo.

• FORJADOR
F4, H1, A1, R2, PdF0, 60PVs, 10PMs
Demônio, Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Carga), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras x5, Resistência à Magia, Armeiro (Máquinas), Furtividade (Crime).

Griswold, O Ferreiro

"rrRRRRRngghh!"

Quando Diablo foi derrotado pela primeira vez nas catacumbas abaixo de Tristram, uma grande comemoração iniciou-se. Porém, tempos depois, o herói que derrotou o demônio apresentava um semblante sinistro: parecia que ele atravessou o Inferno em si, e semanas foram se passando, quando este herói foi aos poucos se afastando do povo de Tristram. Parecia que ele estava numa profunda depressão. Um dia, ele simplesmente sumiu. E, após algum tempo, monstros atacaram Tristram aterrorizando a todos. Enquanto algumas pessoas eram mortas, outras eram amaldiçoadas para que permanecessem em servidão eterna.

Griswold

O ferreiro da cidade, Griswold, infelizmente era um dos amaldiçoados. Ele agora caminha sobre a cidade que tanto amava usando seus novos poderes concedidos por Andariel para destruir o pouco que restou de Tristram.

• GRISWOLD

F3, H1, A1, R2, PdF0, 30PVs, 10PMs

Humano Normal, Morto-Vivo, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Pontos de Vida Extras x2, Armeiro (Máquinas), Furtividade (Crime).

Hephasto, o Armeiro

"Hunf!"

Muitos dos Serafins que acompanharam o Anjo Inarius na batalha pela destruição do templo infernal de Mephisto foram forçados a passar para o lado das trevas, em servidão eterna ao Lorde do Ódio. Inarius, por sua vez, foi cercado por tremendas correntes, e não conseguia se mover. Seu corpo foi distorcido pelos poderes dos Três Demônios Primordiais. Hephasto, um dos ferreiros que servia a Inarius e que também fora corrompido por Mephisto, se tornou o melhor e mais qualificado ferreiro para servir aos propósitos das forças da escuridão. Enquanto que seu lar, a Forja Infernal, é cercado por demônios ambiciosos, nada agora pode fazer Hephasto esquecer a agonia que tem por sua glória perdida.

• HEPHASTO

F4, H2, A1, R3, PdF0, 55PVs, 15PMs

Demônio, Aparência (Monstruoso), Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Força), Iniciativa Aprimorada, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras x4, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes), Armeiro (Máquinas), Furtividade (Crime), Joalheiro (Artes).

Equipamento: Martelo Infernal (martelo de guerra; FA+5; permite lançar Explosão de Fogo com Focus 5 uma vez por rodada sem consumir PMs; concede também Armadura Extra: Calor/Fogo).

O Invocador

Horazon, o grande invocador Vizjerei, fez seu lar junto a Gholein. Vendo os demônios como adversários destruidores e cruéis, ele resolveu ter o controle total sobre eles. Horazon porém sabia em segredo que os Lordes Infernais iriam puní-lo por ter se apoderado de suas criaturas. A criação de seu Santuário Arcano foi uma tentativa de manter magos rivais, ladrões e até mesmo demônios mais fracos, e distantes de seu círculo de invocações. O Invocador acreditou que ele teria o poder de controlar as força malignas. O que ele realmente não sabia, é que o Mal usa os humanos, e não o contrário...

• INVOCADOR

F1, H2, A0, R2, PdF0, 40PVs, 70PMs

Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Múltiplo, Conjuração Defensiva, Magia de Alcance, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x6, Pontos de Vida Extras x3, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Usar Arma Simples (Medieval Bastão), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime).

Equipamento: Bastão Mágico (permite lançar 5 de suas magias sem gastar PMs uma vez por dia), Robe Mágico (FD+2 e penalidade de FA-1 em seus atacantes).

Magias (todas com Focus mínimo de 5 para lançá-las): Ataque Mágico (Frio/Gelo), Enfraquecer, Explosão (Frio/Gelo), Inferno de Gelo.

Izual, o Anjo Caído

"Vocês e todos da sua espécie estão condenados!"

Desde os portões celestiais até os confins infernais, os guerreiros dos dois mundos comemoravam suas vitórias em seu eterno conflito. O maior desses guerreiros era Izual, tenente do Arcanjo Tyrael e portador da Lâmina Rúnica Angelical, Azurewrath, também chamada de Ira de Azur. Uma vez, em uma batalha nos confins do Inferno, Izual foi cercado e aprisionado pelas tropas do caos.

Izual agora é uma alma escura e torturada, que está presa nas profundezas do Inferno. Os Demônios Primordiais o forçaram a trair sua pátria e a revelar os segredos mais profundos do Céu. Ele passou a ter uma forma sombria, de um anjo caído, e não podia ser confiado nem pelo Inferno nem pelo Céu. Pelos seus atos, Izual foi aprisionado dentro de um terrível monstro. O espírito destruído de Izual foi torturado e ainda está sofrendo nos dias de hoje. Izual possui grande força e poderes com a sua nova forma. Ele é perigoso a todos que se opuserem contra ele, e em seu estado, logicamente ele verá você como um oponente.

Izual possui uma habilidade similar à magia Congelamento Sagrado (Focus 5), que está sempre ativa e não consome PMs. Além dos efeitos normais da magia, esta habilidade ainda causa um dano de FA=3d por Frio/Gelo. Ele também pode expelir pela boca uma labareda de fogo a cada 1d rodadas (também sem consumir PMs). Essa labareda possui o alcance permitido pelo seu PdF+3m e causa dano de FA=2d+4. Uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade.

• IZUAL

F4, H2, A2, R4, PdF1, 130PVs, 70PMs

Celestial, Aparência (Monstruoso), Arma Especial (Espada Larga, Fortalecida +3, Gélida), Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Carga), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Especialista em Defesa, Iniciativa Aprimorada, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x5, Pontos de Vida Extras x11, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Radar), Alpinismo (Esportes), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação), Lábia (Manipulação).

Izual

Kashya

"Olá forasteiros! Rumores sobre suas façanhas chegaram até nós, até mesmo aqui."

Kashya é a líder do exército das Ladinas, ao mesmo tempo em que não se sabe como ela alcançou tal posto, sendo que alguns dizem que ela sempre foi a comandante, enquanto outros dizem que ela seria a oficial de patente mais alta que teria sobrevivido do ataque ao Monastério das Ladinas. Ela é cínica e desconfiada, exceto com Amazonas.

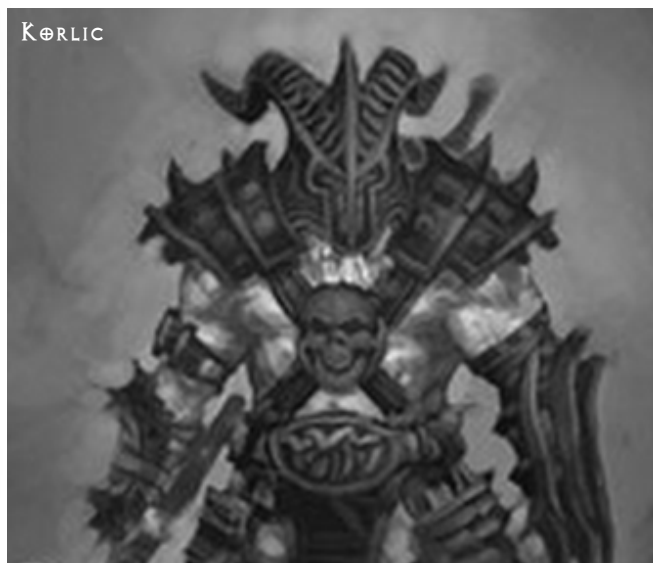
Ela veste uma cota de malha e uma faixa na cabeça para prender seus longos cabelos. Também sempre carrega uma espada longa na bainha de seu cinto.

• KASHYA

F2, H3, A0, R3, PdF1, 55PVs, 9PMs

Kit Guerreira: Especialista em Arma (Arco Curto Composto e Espada Longa).

Humana Normal, Ataque Múltiplo, Especialista em Defesa, Esquiva Aprimorada, Noção do Perigo, Pontos de Vida Extras x4, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Usar Armas Comuns (Arco Curto Composto e Espada Longa), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais), Alpinismo (Esportes), Armeira (Arcos - Máquinas), Caça (Sobrevivência), Doma (Animais), Furtividade (Crime), Intimidação (Manipulação), Montaria (Animais), Pesca (Sobrevivência).

Equipamento: Arco Curto Composto mágico (FA+2), Cota de malha mágica (FD+2), e Espada Longa mágica (FA+2).

Korlic

Korlic, o Protetor

Korlic foi criado nas selvas de Henknoc, que ficam ao sul das Terras Bárbaras. Embora essas terras, habitadas por Bárbaros, eram cheias de vida e espírito, também apresentavam inúmeros perigos. Korlic era o líder de Henknoc, protegendo seu povo das bestas que lá viviam. Ainda criança ele aprendeu a dominar um dos animais mais cruéis, chamado Stalker. Alguns diziam que Korlic tinha sangue druídico percorrendo suas veias, já que mesmo sendo tão jovem tinha a habilidade de dominar estas criaturas.

Quando Korlic era jovem, ele resgatou uma criança de um grupo de Aranhas Gigantes. Descobriu-se que a criança era o filho de um dos líderes de um clã inimigo. Sem se intimidar, Korlic devolveu a criança ao seu lar. Enquanto alguns dizem que foi um ato de burrice, outros aprovam que foi um ato de coragem. Entretanto, isso significou o fim do conflito entre os dois clãs de guerreiros.

A esposa de Korlic um dia disse que os Anciões convocaram Korlic para proteger a Montanha Arreat. A honra que Korlic sentiu naquele momento foi tanta que ele nem conseguiu falar. Vendo isso, sua esposa olhou para o povo de Henknoc e gritou: "Meu marido, seu líder, foi escolhido pelos Anciões para proteger a sagrada Montanha Arreat. Em honra desde ato, devemos celebrar este dia". E o povo celebrou, três dias antes de Korlic partir. No último dia, Korlic nomeou seu sucessor. Era o jovem garoto, agora já adulto, quem Korlic salvou há anos atrás das Aranhas Gigantes. Korlic sabia que este homem iria fazer atos justos para manter os dois clãs de guerreiros sempre aliados. Feito tudo, Korlic finalmente partiu para sua jornada de encontrar a Montanha Arreat, e servir à Pedra da Alma Mundial por toda a eternidade.

• KORLIC

F4, H3, A1, R3, PdF0, 90PVs, 38PMs

Kit Bárbaro: Fúria Guerreira, Insulto.

Humano Normal, Armadura Extra (Calor/Fogo, Contusão, Corte, Elétrico, Perfuração, Veneno), Ataque Especial (Carga), Imortal, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Pontos de Magia Extras x8, Pontos de Vida Extras x6, Usar Arma Comum (Medieval, Guisarme), Usar Armaduras Leves (Medievais), Alpinismo (Esportes), Diplomacia (Manipulação), Intimidação (Manipulação).

Equipamento: Guisarme mágico (FA+4) e Camisa de Cota de Malha mágica (FD+4).

Madawc, o Guardião

Ninguém tem certeza de onde Madawc realmente surgiu. Sabe-se apenas que um dia ele andou pelas montanhas de Val Narian no Norte, com um machado em cada mão, pronto para lutar. Somente quem for louco o suficiente pode lutar cara a cara com Madawc. Ele diz que foi amaldiçoado com visões do passado e do presente. Ele pode começar a lutar sem provocação nenhuma, já que alega que a justiça tem que ser feita antes que o crime seja cometido. Antes de cada batalha ele senta, em estado de transe, e olha para os céus. Se ele cair em algum desses transes, onde quer que ele esteja, vai levantar e deixar o local. Aqueles que conhecem Madawc dizem que ele pode dizer o resultado final de uma batalha antes que a mesma comece. Como esse velho bárbaro louco pôde sobreviver por tanto tempo? Homens começaram a segui-lo onde quer que ele fosse, ficar onde ele ficasse e sair de onde ele saísse. Ele se tornou uma lenda, um guerreiro profeta.

Uma noite, sentado ao redor do fogo com alguns de seus homens, Madawc de repente se levantou, deixou suas coisas e partiu. Quando um de seus homens o parou para perguntar onde estaria indo, Madawc respondeu: "Os Anciões me convocaram para proteger a Montanha Arreat. Então, eu preciso ir". Dito isso, Madawc começou seu caminho para proteger a montanha e servir aos Anciões.

• MADAWC

F3, H3, A1, R3, PdF1, 90PVs, 38PMs

Kit Bárbaro: Fúria Guerreira, Ordens de Batalha.

Humano Normal, Armadura Extra (Calor/Fogo, Contusão, Corte, Frio/Gelo, Perfuração, Veneno), Arremessar Qualquer Coisa, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Imortal, Invulnerabilidade (Elétrico), Pontos de Magia Extras x8, Pontos de Vida Extras x6, Usar Arma Comum (Medieval, Machado de Arremesso), Usar Armaduras Leves (Medievais), Alpinismo (Esportes), Diplomacia (Manipulação), Intimidação (Manipulação).

Equipamento: Dois Machados Grandes mágicos (FA+2, retornam às mãos de Madawc no mesmo turno se forem arremessados) e Armadura de Couro Batido mágica (FD+4).

Mephisto, Lorde do Ódio

"Vocês chegaram tarde demais! Hahahahaha!"

Mephisto foi o primeiro dos Demônios Primordiais a ser capturado e a sua Pedra da Alma foi enterrada em um jazigo nos desertos de Aranoch. Um terço dos Horadrins ficaram de guarda nessa tumba até que os outros dois Irmãos fossem capturados. Embora o custo tenha sido alto, os Três por fim foram aprisionados.

Mephisto conseguiu superar os poderes da Pedra da Alma que o aprisionava e assim corrompeu o sacerdócio local conhecido como Zakarum. O Demônio então possuía sacerdotes que, com seus poderes, poderiam quebrar a Pedra da Alma em sete pedaços, rompendo assim o selo místico e libertando o Lorde do Ódio. Mephisto deu seis pequenos pedaços para seis Arcebispos de Zakarum, que foram incumbidos de alimentar o Lorde do Ódio com sacrifícios humanos enquanto ele erguia seu templo. A maior pedra perfurou a mão de Que-Hegan, a maior autoridade da crença Zakarum. Foi o corpo dele que o Demônio usou para se manifestar no plano material, deformando sua aparência para se parecer com sua forma verdadeira. Durante anos os corrompidos líderes religiosos de Zakarum protegem Mephisto fornecendo informações erradas e falsas sobre os seus planos de conquista.

Mephisto pode lançar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs): Inferno de Gelo (Focus 2 em Ar e Água) e Relâmpago (Focus 6 em Ar e Luz).

• MEPHISTO

F5, H3, A1, R3, PdF3 (Trevas), 105PVs, 65PMs

Demônio, Aceleração, Arma Viva, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Carga), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Iniciativa Aprimorada, Invulnerabilidade (Paralisia, Poderes Psíquicos, Veneno), Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x5, Pontos de Vida Extras x9, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Alpinismo (Esportes), Ciências Proibidas (Ciências), Furtividade (Crime), Lábia (Manipulação), Interrogatório (Manipulação), Intimidação (Manipulação), Religião (Ciências).

Meshif, O Marinheiro

"Olá parceiro! Meu barco é seu barco."

Meshif é o capitão de um imenso barco de Lut Gholein. Ele diz, que a qualquer emergência está pronto para ajudar levando você em seu barco para qualquer lugar. Mas ele também se interessa por coisas de valores: diamantes, ouro, jóias, etc. Ele tem medo de voltar a Kurast, sua terra natal, porém, para ajudar a deter os Demônios Primordiais, ele estaria disposto a encarar seus temores.

• MESHIF

F1, H2, A0, R2, PdF0, 10PVs, 10PMs

Humano Normal, Ataque Especial (Força), Usar Arma Comum (Medieval, Cimitarra), Usar Armaduras Leves (Medievais), Alpinismo (Esportes), Diplomacia (Manipulação), Interrogatório (Manipulação), Mecânica (Máquinas - barcos), Natação (Esportes), Navegação (Ciências), Pesca (Sobrevivência), Pilotagem (Máquinas - barcos).

Equipamento: Armadura de Couro Batido mágica (FD+2) e Cimitarra mágica (FA+2).

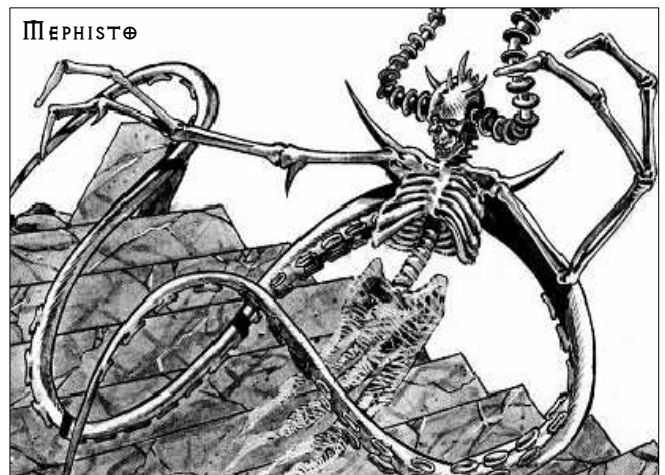
Na-Krul

"Ha, ha, ha... Livre! Ha, ha, ha... Livre para confrontar Diablo, aquele que me baniu para o vazio! E livre para recompensá-los, mortais, com suas mortes!"

Na-Krul era um demônio que foi aprisionado pelo próprio Diablo. Possui aspecto humanóide, de pele vermelha e escamosa. Tem uma cabeça deformada e grandes tentáculos brotam de suas mãos. Esta criatura servia como líder dos escravos de Diablo e era um dos mais fortes aliados do Lorde do Terror, porém ele e seus asseclas foram banidos para o Reino Inferior como punição por terem iniciado uma rebelião contra seu mestre e servos. Libertado por um feiticeiro maligno, Na-Krul estabeleceu seu comando nas Criptas Demoníacas e novamente está tramando seus planos de destruição de Diablo e de conquista do Inferno. Reunindo um pequeno exército de criaturas bizarras, Na-Krul é uma ameaça tão poderosa e mortal quanto o próprio Lorde do Terror.

• NA-KRUL

F4, H3, A1, R3, PdF0, 165PVs, 95PMs

Demônio, Aparência (Monstruoso), Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (Giratório), Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Membros Extras x2 (tentáculos), Pontos de Magia Extras x8, Pontos de Vida Extras x15, Sentidos Especiais (Audição Aguçada e Infravisão), Ciências Proibidas (Ciências), Interrogatório (Manipulação), Intimidação (Manipulação), Religião (Ciências).

Nihlathak

"Você não faz idéia do poder que está enfrentando!"

Nihlathak foi o único dos anciões que sobreviveu quando estes conjuraram um feitiço druida para proteger Harrogath. Após isso, Nihlathak fez um acordo com Baal, o Lorde da Destruição. Ele daria ao Demônio a Relíquia dos Antigos, o totem sagrado do Povo Bárbaro, com o qual Baal poderia chegar ao pico da montanha Arreat sem ter que confrontar os Antigos. Em troca, Baal pouparia Harrogath.

• NIHLATHAK

F2, H3, A0, R3, PdF0, 69PVs, 96PMs

Kit Necromante: Magias Iniciais, Criatura Superior (Criação de Mortos-Vivos e Criatura Mágica).

Humano Normal, Armadura Extra (Calor/Fogo, Elétrico e Frio/Gelo), Conjuração Defensiva, Pontos de Magia Extras x11, Pontos de Vida Extras x10, Resistência à Magia, Anatomia (Ciências), Ciências Proibidas (Ciências), Necromancia (Ciências), Primeiros-Socorros (Medicina).

Magias: todas as Magias Iniciais do Kit Necromante e com Focus 5 para lançá-las.

Ormus, o Curandeiro

"Você agora fala com Ormus."

Ele é considerado um poeta louco, pois sempre fala em rimas e enigmas e de si mesmo na terceira pessoa. Antigamente ele era um grande mago pertencente ao clã Taan e seguidor da antiga religião Kehjistan, mas agora ele apenas possui informações valiosas que podem ser muito úteis para você (se você conseguir decifrar seus enigmas...).

Ormus pode curar os personagens de graça mas com um limite de até 10PVs para cada um por dia.

• ORMUS

F1, H2, A0, R3, PdF0, 15PVs, 15PMs

Humano Normal, Perito (Primeiros-Socorros), Usar Arma Simples (Medieval, Bastão), Alquimia (Ciências), Caça (Sobrevivência), Pesca (Sobrevivência), Primeiros-Socorros (Medicina).

Equipamento: Bastão mágico (concede Invisibilidade) e Botas mágicas (FD+2).

Radament, o Caído

"Nós vivemos novamente!"

Embora tenha sido um honorável Horadrim quando estava vivo, Radament O Caído agora serve aos Demônios Primordiais em sua vida além túmulo. Buscando ser ressuscitado, o corpo de Radament foi mumificado, assim como os outros Horadrins, porém tendo a maior parte de seus órgãos internos substituídos pelos de animais. Isto foi feito com o intuito de ampliar seus poderes e assim torna-lo mais forte na outra vida. Radament agora é um morto-vivo que habita os esgotos de Lut Gholein. Desse covil, Radament e seus asseclas atacam à noite os habitantes da cidade, abastecendo assim seus corpos com carne fresca.

Radament possui uma habilidade que imita a magia Raio Sagrado, mas de forma inversa, afetando apenas criaturas vivas (dano por Trevas 3). Os demais efeitos e custo da magia são os mesmos. Além disso ele pode lançar a magia Criação de Mortos-Vivos (Focus 5) à vontade, sem consumir PMs.

• RADAMENT

F6, H1, A1, R3, PdF1, 75PVs, 65PMs

Morto-Vivo (Múmia) Grande, Aceleração, Armadura Extra (tudo, exceto magia e armas mágicas), Ataque Especial (PdF, Contínuo, Veneno/Químico), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Noção do Perigo, Pontos de Magia Extras x5, Pontos de Vida Extras x6, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada), Furtividade (Crime), Religião (Ciências).

Rei Esqueleto

"O calor da vida invadiu meu túmulo. Se prepare mortal, para servir o meu mestre eternamente!"

Trata-se de um esqueleto, mas muito maior (tamanho grande), que usa uma coroa e brande uma espada larga também proporcional ao seu tamanho. Mas essa criatura é muito mais que isso: é mais uma alma torturada e possuída pelo poder de Diablo.

O Rei Leoric, mais tarde conhecido como o Rei Negro e, posteriormente, o Rei Esqueleto, era o governante de Khanduras pouco antes dos acontecimentos nas catacumbas de Tristram. Ele era um devoto seguidor da religião de Zakarum, e foi um grande governante antes de declarar-se rei. Embora sendo um estrangeiro, o povo de Khanduras o respeitava, devido ao seu coração puro e às suas ações. Ele fez o seu tribunal no abandonado monastério de Horadrim, onde a Pedra da Alma de Diablo jazia em segredo.

Após ter sido corrompido por Diablo e manipulado pelo seu próprio arcebispo, o ensandecido Leoric decretara guerra contra os reinos de Westmarch. Foi uma matança, pois o exército de Leoric fora esmagado.

O Rei Leoric foi morto por seu próprio tenente, o cavaleiro Lachdanan, que voltou da guerra e também foi acusado injustamente do seqüestro do príncipe Albrecht. Esse fato ocorreu nas profundezas das catacumbas abaixo de Tristram, onde a alma torturada de Leoric ainda se encontra, porém agora na forma do terrível morto-vivo conhecido como Rei Esqueleto.

• REI ESQUELETO

F5, H2, A2, R3, PdF0, 75PVs, 55PMs

Morto-Vivo (Esqueleto) Grande, Ataque Especial (Força, Giratório), Pontos de Magia Extras x4, Pontos de Vida Extras x6, Intimidação (Manipulação).

Equipamento: Armadura de Couro Batido mágica (concede FD final +3), Coroa dos Mortos-Vivos, Espada Larga mágica (concede FA final +3).

Talic, o Defensor

Talic é de parte ocidental das Terras Bárbaras. Ainda jovem, ele desenvolveu a maioria das habilidades dos bárbaros. Ele tinha apenas 19 anos quando foi chamado para proteger a Montanha Arreat. Antes de ser chamado, ele ouvia apenas lendas sobre esse lugar sagrado.

Numa manhã houve batidas em sua porta. Era o Ancião da cidade e uma mulher velha. Eles entraram juntamente com sua esposa e seu filho, e sentaram-se à mesa. A mulher apresentou-se: Kala a Profeta de Sescheron, a capital das Terras Bárbaras. Ela veio para propor a Talic a tarefa de proteger os sagrados portões da Montanha Arreat. Caso aceitasse, sua recompensa seria ter a montanha como seu lar eterno; porém com essa glória, ele nunca teria a chance de voltar para sua casa ou ver alguém de sua família novamente.

Talic levantou da cadeira e disse: "Eu não vou". Ele ficou revoltado. Disse para Kala para que procurasse outro. Ela olhou para ele e disse que não é ela quem havia o escolhido. Os Anciões é que haviam lhe falado sobre ele. Era quem eles queriam, o escolhido proteger a Montanha Arreat. Talic olhou Kala por um instante. Depois, lentamente levantou-se da cadeira novamente, acenou com a cabeça; despediu-se de seu filho e sua esposa, e partiu para a montanha.

• TALIC
F3, H3, A2, R3, PdF0, 90PVs, 38PMs
Kit Bárbaro: Fúria Guerreira, Furacão, Insulto.
Humano, Arma Especial (Espada Longa, Flamejante, Fortalecida +5), Armadura Extra (Contusão, Corte, Elétrico, Frio/Gelo, Perfuração, Veneno), Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Imortal, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Pontos de Magia Extras x8, Pontos de Vida Extras x6, Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais), Alpinismo (Esportes), Diplomacia (Manipulação), Intimidação (Manipulação).
Equipamento: Espada Longa (FA+5, +2 dano por Calor/Fogo), Cota de Malha mágica (FD+5) e Escudo Médio mágico (FD+3).

Tyrael

"Pare! A besta aqui aprisionada não pode ser libertada; nem mesmo por você!"

Quando o Santuário foi descoberto pelo Conselho de Angiris, Tyrael recebeu a responsabilidade de liderar as tropas celestiais na destruição desse mundo.

Quando houve a votação que definiria o destino do Santuário, Tyrael estava entre aqueles que simpatizava com os humanos. De fato foi o seu voto que salvou o Santuário de sua destruição.

Por causa da memória dos humanos ter sido apagada, ninguém se recorda da face do arcanjo Tyrael. Os Horadrins o viam como o salvador da humanidade e por isso o respeitavam.

Mais de uma vez ele recebeu ordens de não interferir nos assuntos dos mortais, ordens estas que foram desobedecidas, pois sem a sua ajuda o reino mortal já teria sucumbido às forças Infernais.

Após o Exílio Negro, ele foi o responsável por criar a ordem Horadrim para proteger o Santuário dos Demônios Primordiais. Ele foi a força que impulsionou a criação das Pedras das Almas. Ficou comprovado que foi com a ajuda dele que Tal Rasha capturou Baal.

Tyrael pode curar os personagens de graça mas com um limite de até 10PVs para cada um por dia.

• TYRAEL
F7, H4, A4, R5, PdF0, 175PVs, 175PMs
Celestial, Arma Especial (Espada Larga, Afiada, Explosão Elemental de Luz, Fortalecida +5, Dançarina, Vorpal), Armadura Especial (Completa, +5), Arremessar Qualquer Coisa, Ataque Especial (Atordoante), Ataque Especial (Giratório), Imortal, Imunidade a Críticos, Magia Benigna, Perito (em todas as suas Especializações), Pontos de Magia Extras x15, Pontos de Vida Extras x15, Diplomacia (Manipulação), Lábia (Manipulação), Primeiros-Socorros (Medicina), Religião (Ciências).

Wirt, o Garoto da Perna de Pau

"Ei, chega mais!"

Wirt, o Garoto da Perna de Pau, era um vendedor de itens caros de Tristram.

Wirt nem sempre teve esse apelido. Ele era um doce e encantador menino, até que um dia alguns Caídos invadiram Tristram e o raptaram juntamente com outras crianças. As crianças foram brutalmente torturadas pelos sádicos demônios. Wirt teve sua perna esquerda paralisada com isso. Todas as crianças pereceram às torturas, menos Wirt, que foi salvo por ninguém menos que Griswold.

Ao retornar, ele caiu inconsciente na praça central da cidade. O povo o levou até Pepin, o curandeiro local que, mesmo com todo seu conhecimento de anatomia humana, teve de amputar a perna do jovem e substituí-la por uma prótese de madeira. Quando recobrou a consciência, Wirt ficou horrorizado ao ver sua perna substituída pelo apêndice de madeira. Sua ira foi ainda maior quando ficou sabendo que sua mãe havia morrido em luto após o seu desaparecimento e também pelo motivo dos habitantes locais nada terem feito para resgatá-lo. Isso fez Wirt se afastar do resto da população de Tristram e começar a viver da venda de artigos contrabandeados que ele vendia para aventureiros que se arriscavam dentro da antiga Catedral.

Rumores dizem que o interior da perna de madeira de Wirt seria oco, e que guardaria um antigo pergaminho com um ritual que abriria um portal para uma dimensão paralela, idêntica a Tristram, porém habitada por seres cruéis que lembrariam bovinos bípedes.

• WIRT
F1, H2, A0, R1, PdF0, 5PVs, 5PMs
Humano Normal, Duro de Matar, Perito (Lábia), Recursos (Classe Média), Diplomacia (Manipulação), Lábia (Manipulação).

Capítulo 10: A Tumba da Pedra Sangrenta

Neste capítulo você irá encontrar uma aventura introdutória ao mundo de Diablo. É uma aventura simples e própria para 2 a 4 personagens jogadores feitos com 5 pontos. O Mestre deverá ler para os jogadores somente o texto em *Itálico* para conduzir o fluxo da aventura. Geralmente o texto em *Itálico* termina com uma questão para os jogadores – algo como "o que vocês irão fazer?" – então eles deverão decidir se irão abrir a porta, lutar contra o monstro, etc (ok, ok, você já sabe disso – mas vale a pena lembrar).

Peça para os jogadores descreverem seus personagens e, após isso, leia o seguinte:

• • •

Vocês estão viajando através do deserto, quando um de vocês vê algo terrível. Em um campo aberto na sombra de uma colina rochosa, vocês vêem os restos despedaçados de uma caravana mercante. Carroças tombadas, produtos hortícolas e de artesanato estão espalhados pelo chão e os animais abatidos, além de algumas armas despedaçadas estão pela área. É óbvio que ali ocorreu uma batalha feroz recentemente, pois sangue fresco ainda está espalhado sobre as carroças e mercadorias. No entanto, não existem corpos. Nenhum dos mercadores ou guardas da caravana podem ser encontrados entre os destroços. Então vocês percebem uma abertura na encosta das proximidades. Não é uma caverna. É um arco de pedra que parece ser uma entrada, aberta para a escuridão do interior. De alguma parte dessa escuridão, ouve-se algum coitado gritar com uma voz assustada: "Socorro! "Por favor, ajudem-me!". O que vocês fazem?

• • •

Os heróis terão algumas opções, mesmo que o ideal seja que eles investiguem essa entrada. Eles poderão esperar pra ver o que acontece. Eles poderão investigar a entrada. Eles poderão entrar na abertura. Eles poderão deixar o local. Encontre uma ação das listadas a seguir que se encaixa na decisão dos personagens e siga as instruções.

a. Aguardar

Os heróis esperaram para ver o que acontece. Nada emerge a partir da soleira da porta, mas eles continuam ao ouvir os gritos pedidos de ajuda saindo de abertura. Após cerca de 15 minutos (tempo de jogo, e não tempo real), um grito final agonizante e após isso nada mais além de um silêncio profundo. Pergunte novamente aos heróis: *O que irão fazer?*

b. Examinar a entrada

A porta é feita de pedra, fixada em um antigo arco de pedra. Ela está entreaberta, revelado apenas a escuridão interna daquele local, e nada mais. Caso algum dos heróis quiser investigar mais a fundo a entrada, exija um teste de Habilidade (personagens com Investigação ou Visão Aguçada dispensam esse teste).

Se tiverem sucesso no teste, leia o seguinte:

• • •

Existem alguma manchas de sangue no arco da porta, além de marcas que parecem terem sido feitas com garras.

• • •

c. Entrar na abertura

A entrada leva à área 1 do mapa. Está muito escuro lá dentro, e mesmo deixando a porta aberta não irá fazer diferença alguma pois a sombra da colina ajuda a escurecer o local. Os heróis terão que acender tochas ou outra forma de iluminação para enxergar o que há no aposento, e mesmo assim não conseguirão enxergar mais do que um raio de 6m (mesmo aqueles com Sentidos Especiais ligados à visão), deixando o restante da sala às escuras. Se algum dos heróis hesitar (algo como "vocês entram e eu espero aqui"), eles ouvirão um guinchar no momento em que acenderem uma fonte de iluminação ou ao entrarem no aposento *"Scrrawwk! Scrrawwk!"*

Se os heróis agiram rapidamente (eles não investigam nem esperam), então eles ouvem um fraco apelo por ajuda quando abrem a porta, acendem uma tocha, ou entram na

sala. *"Ajudem-me, por favor, ajudem-me!"* uma voz fraca clama na escuridão. *"Estão me matando!"*

Quando os heróis passam pela porta, vá para "1. O Ninho dos Falcões Sanguinários."

Maculado

d. Deixar o local

Esta é uma opção, porém não a mais excitante. Encoraje os jogadores para continuar, senão o jogo acabou. Evidentemente que se houver um Paladino no grupo ele irá querer ajudar a quem quer que seja que estivesse pedindo ajuda ali dentro.

Os outros heróis devem ver a oportunidade de vencer o mal e resolver o mistério – tarefas que normalmente incluem também a conquista de tesouros. Se os heróis ainda decidirem desistir, a aventura termina.

1. O Ninho dos Falcões Sanguinários

Quando os heróis entrarem na primeira câmara sob a colina, eles tropeçam em um ninho de Falcões Sanguinários. Esta cena pressupõe que os heróis estão usando uma tocha. Se eles não usam algum meio de iluminação, altere a descrição para o que eles conseguem ouvir e cheirar. Depois, deixe-os tropeçar no ninho.

Leia em voz alta o texto a seguir quando os heróis entrarem na sala:

• • •

O cheiro nauseante da morte e decadência preenche esta câmara. Os guinchares são mais altos no interior. Parece ser o som de grandes pássaros. Você pisa em uma poça do que parece ser sangue coagulado, e então uma revoada de asas estoura a partir de um dos cantos sombrios da sala. Dois abutres demoníacos voam na direção de vocês com grandes garras afiadas como navalhas.

• • •

Olhe o mapa da aventura. Ele mostra a primeira câmara desta antiga tumba. Há uma porta na parede do lado esquerdo, mas heróis não a notaram. O ninho dos Falcões Sanguinários está no lado direito, e rapidamente eles cruzam a sala e atacam. Existem dois Falcões Sanguinários nesta sala.

a. O mercador

Os Falcões Sanguinários carregaram para o seu ninho um dos mercadores da caravana. Se ele ainda estiver vivo ele dirá para os heróis: *"Mate-as! Mate estas criaturas malignas e eu os recompensarei generosamente!"*

Se os heróis demoraram muito para chegar a esta câmara, o comerciante já estará morto. Eles podem examinar o corpo dele depois que os Falcões Sanguinários forem derrotados.

b. Explorando a sala

A câmara não poderá ser explorada até que os Falcões sejam derrotados. Ao fim da batalha leia o seguinte:

• • •

Há uma porta na parede à esquerda, que parece conduzir mais ao fundo da colina. Há um ninho composto de carne e peles no canto oposto à porta. O que parece ser um dos mercadores da caravana está caído próximo ao ninho.

• • •

Se o comerciante está vivo, ele explica o que aconteceu.

• • •

"A minha caravana foi atacada por demônios!" Ele diz. "Criaturas pequenas e com chifres mataram os outros e pareciam gostar do que estavam fazendo! Alguns foram arrastados para dentro desse covil. Creio que alguns dos mercadores e guardas ainda estão vivos! Haviam 12 de nós na caravana, por isso restam 11 que ainda podem estar vivos. Salve-os e eu os recompensarei com riquezas quando chegarmos à cidade."

• • •

Vivo ou morto, a algibeira do mercador contém 50 peças de ouro. Ele dará essa quantia aos heróis e prometerá que uma quantia igual será dada por cada um que eles conseguirem resgatar com vida dali de dentro. Ele está muito machucado para acompanhar os heróis. Os heróis podem abandoná-lo ali mesmo ou levá-lo até os restos da caravana, onde ele poderá se abrigar em um dos vagões, ou se houver um Paladino do grupo, ele poderá curá-lo (mas mesmo assim ele não irá se aprofundar na tumba com os heróis – esta será a sua condição).

O ninho contém partes humanas e outros materiais nojentos. Enquanto observam o ninho, irão notar que outro Falcão começa a ser gerado. Para evitar que essas criaturas continuem surgindo, o ninho deverá ser queimado, senão outro Falcão surgirá e atacará os heróis antes que eles deixem a sala.

A porta está trancada. Um herói deverá poderá tentar arrombá-la (com um teste de Força ou da Especialização Arrombar).

2. Um pequeno corredor

Pergunte a eles como heróis estão caminhando neste corredor. Dois heróis poderão andar em cada quadrado do mapa, ou poderão simplesmente andar enfileirados.

Esse corredor leva a uma outra porta. A porta não está trancada. No entanto, quando os heróis se aproximam, ouvem um som assustador. Leia:

Alguma coisa grande parece estar se movendo atrás da porta à frente. Vocês também ouvem um rosnado que mais se parece com o som de um trovão.

3. O Desfigurado

O rugido ameaçador vem de um grande Desfigurado (Maculado) que ocupa esta sala. Ele está no canto esquerdo da sala. É um demônio com aspecto reptiliano de quase 2m de altura. Tão logo os heróis abrem a porta, a criatura cospe uma bola elétrica na direção deles. Leia:

• • •

Uma luz ilumina toda a sala e parece estar vindo na direção de vocês. Parece ser uma esfera de eletricidade, e antes mesmo de que vocês consigam reagir, ela os atinge!

• • •

A bola elétrica atinge os heróis que estão à frente do grupo. Se eles estavam enfileirados, apenas o herói da frente recebe o ataque (uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade). Se eles estavam marchando em pares (dois em um quadrado), então os dois heróis que entrarem primeiro receberão o dano (também terão a chance de Esquiva).

• • •

Um grande besta reptiliana, com pequenos raios elétricos rodeando sua grotesca cabeça, está no canto da sala. Parece que o ataque elétrico veio dela! Vocês também vêem quatro pessoas que poderão ser da caravana mercante. Eles parecem estar inconscientes, mas vivos. A criatura rosna, mostrando fileiras de dentes afiados. Ele então avança em direção dos heróis, preparando uma nova descarga elétrica.

• • •

Após a derrotarem o Desfigurado, os heróis terão acesso à porta que leva para fora dessa câmara e aos mercadores inconscientes. Nenhum desses homens foi ferido gravemente, podendo ser acordados pelos heróis. Eles alertarão aos heróis que outros demônios levaram os demais mercadores para uma câmara mais profunda da tumba. Os comerciantes não irão acompanhar os heróis, ao invés disso eles se dirigem para fora da tumba em direção aos restos da caravana.

Não há nada mais nesta sala.

4. O corredor das portas

Leia o seguinte para os jogadores assim que os heróis acessarem este local:

• • •

Este corredor termina em três portas fechadas. Há uma porta na extremidade esquerda, direita e à frente.

• • •

Há um segredo neste corredor envolvendo as três portas. A porta do lado direito do corredor abre facilmente. Atrás dessa porta está uma parede vazia. Quando a porta for solta, ela se fechará sozinha. A porta em frente leva a sala 5. Se os heróis passarem por esta porta, vá para "5. O Santuário". A porta da esquerda do corredor está trancada e não pode ser aberta à força. O segredo para abrir esta porta é o seguinte: a porta da direita deve ser segurada enquanto estiver aberta, então a da esquerda se destrancará. Um dos heróis deverá segurar a porta ou então calçar alguma coisa para mantê-la aberta. Quando os heróis passarem pela porta da esquerda, eles entrarão em "6. A Tumba da Pedra Sangrenta."

5. O Santuário

Quando os heróis entrarem nesta pequena câmara, leia o seguinte:

Caído

• • •

Um sentimento de bem-estar e segurança envolve vocês quando entram nesta sala. Um santuário da Luz ocupa uma das paredes, enquanto que uma porta parece conduzir para mais fundo ainda da colina.

• • •

Quando tocado, o Santuário restabelece todos os Pontos de Vida perdidos dos heróis.

A porta da sala se abre para o que parece ser um corredor que desmoronou. Toneladas de rocha e pedra bloqueiam a passagem. Os destroços são muito pesados e não podem ser removidos. Este é um beco sem saída.

6. A Tumba da Pedra Sangrenta

Quando os heróis entrem na câmara, leia o seguinte:

• • •

Tochas iluminam esta câmara, mas há também um brilho rubro vindo do outro lado da sala. Lá jaz uma pedra com o formato de um coração que pulsa o brilho avermelhado. Um líquido vermelho escorre dessa pedra, lembrando sangue jorrando de artérias abertas.

Vocês também encontram no local quatro membros da caravana. Eles parecem estar vivos, mas inconscientes e amarrados em estacas contra o lado direito da sala.

Finalmente, vocês vêem um grupo de pequenos demônios chifrudos dançando estranhamente no centro da sala. Um deles, um pouco maior e melhor vestido, comanda a cerimônia. Ele ergue um cálice de pedra cheio que um líquido vermelho, e com um tom alto de voz, profere palavras que vocês não entendem, para então jogar o líquido do cálice em seus asseclas. Os outros demônios param de dançar e viram na direção dos heróis, portando espadas para a batalha.

Estes são os Caídos, pequenos demônios conhecidos por serem mal-humorados e violentos. O grupo é formado por seis destas criaturas; quatro no quadrado com o símbolo de monstros próximo à porta de entrada e dois no símbolo mais distante (veja no mapa, área 6, para o posicionamento).

Um Xamã Enfurecido lidera este grupo de demônios. Ele está próximo dos dois Caídos que estão mais afastados na porta de entrada. Embora apenas dois heróis possam um

único quadrado, até quatro desses pequenos demônios podem estar no mesmo quadrado. Os demônios estão no meio de uma cerimônia arcana que exige o sacrifício dos mercadores. Os demônios lutarão até a morte.

Quando os Caídos forem derrotados, leia o seguinte:

• • •

O último demônio grita de dor quando cai perante suas armas e magias. Com a sua morte, a Pedra Sangrenta se quebra em pequenos cacos rubros, e o mal ali dentro aprisionado explode para fora se dissipando como névoa perante o sol.

• • •

Com a derrota dos demônios, os heróis podem vasculhar o aposento. Os quatro mercadores estão vivos. Eles podem ser soltos para assim retornarem à caravana. A porta na parede norte leva para fora da tumba, do outro lado na colina. Eles podem sair por meio desta porta. A porta na parede esquerda abre para uma escadaria. Leia:

• • •

As escadas após a porta levam para uma profunda escuridão. Vocês podem sentir o mal vivo emanando lá de baixo, além de ouvir sons inidentificáveis que fazem seu sangue gelar.

O que virá a seguir?

Que horrores esperam por nossos heróis? Para onde será que as escadarias conduzem? Que planos malignos Diablo e seus asseclas estariam tramando? Esta aventura foi apenas a ponta do iceberg, que poderá ser jogada isoladamente ou como gancho para outras. O Mestre poderá incluir que o deserto por onde os heróis estavam viajando seria o de Aranoch, e que a cidade para onde a caravana seguia é Lut Gholein, começando a partir daí uma série de novas aventuras.

3D&T Open Game

Olá a todos.

Como muita gente sabe, eu não tenho Orkut e não participo de listas e fóruns. É uma escolha pessoal, tenho direito à privacidade. Assim, esta mensagem será (foi?) postada pelo camarada Doutor Careca.

Estou ouvindo dizer, que existe certa aclamação pública (?!) para que 3D&T seja considerado Licença Aberta. Também ouvi dizer que certo ex-editor alega, que eu teria proibido a presença do jogo na Dragão Brasil.

Mentira.

É verdade que nós, autores de Tormenta, não aceitamos sua presença na DB após nossa saída da editora. A razão: Tormenta agora pertence à Editora Jambô. Que, diferente da antiga editora, sempre honrou seus compromissos contratuais e tem sido a casa perfeita para Tormenta D20.

Mas nenhuma outra editora publica 3D&T. Então, não havia (e ainda não há) qualquer razão para proibir sua presença na atual DB.

É verdade (eu já disse isso antes, e repito) que a Editora Talismã continua comercializando produtos 3D&T, sem minha autorização e sem acertos de direitos autorais de 3D&T. Mas essa é uma questão judicial a ser resolvida entre eu, e a empresa.

Eu nunca proibi ninguém de publicar ou trabalhar com 3D&T. Não inventei esse jogo para ficar rico. Inventei para que mais pessoas joguem RPG. Proibir que seja usado, seria burrice.

Se 3D&T foi removido das páginas da DB, não foi a pedido meu. Foi por pura decisão pessoal de seu ex-editor – que, aliás, nunca mostrou nenhuma prova da tal “proibição”. Ninguém nunca será capaz de apontar em nenhuma entrevista, fórum ou mensagem de e-mail, qualquer declaração minha nesse sentido.

Sobre a liberação como Open Game, às vezes vejo mensagens de fãs pedindo que 3D&T seja Licença Aberta. Eu nunca entendi direito a razão: sempre existiram net-books, sempre existiram adaptações não-oficiais na Internet. Eu nunca me queixei disso.

Tornar 3D&T uma Licença Aberta mudaria apenas uma coisa: outros autores e empresas poderiam publicar e vender livros de 3D&T sem pagamentos de direitos autorais a seu autor. Ora, isso JÁ ESTÁ acontecendo, a própria Talismã vende Manuais 3D&T sem prestar contas ao autor. Não tenho nada a ganhar proibindo 3D&T, nem nada a perder liberando-o.

Sendo assim...

Eu, Marcelo Cassaro, autor do jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição, autorizo a liberação de suas regras (mas não personagens e ambientações) como conteúdo Open Game.

Pronto. Melhor assim?

Abraço a todos.

Cassaro

Apêndice I: Tamanhos em Super 3D&T

Neste capítulo especial serão apresentadas novas regras de tamanhos em Super 3D&T, com ilustrações de diagramas para facilitar o uso de miniaturas no sistema (caso forem necessárias).

Criaturas menores ou maiores do que o normal possuem regras específicas quanto ao posicionamento, espaço ocupado e alcance dos ataques. Da mesma maneira, criaturas de tamanhos diferentes podem receber modificadores para o cálculo tanto da FA, Esquiva e movimento.

Categorias de Tamanhos

A seguir a descrição dos tipos de tamanhos empregados no sistema Super 3D&T. Mais adiante está a tabela com os ajustes que cada categoria de tamanho recebe.

• **Criaturas Miúdas:** criaturas muito pequenas ocupam menos de um quadrado de espaço (1m²), ou seja, duas criaturas miúdas (como alguns tipos de Fadas) poderiam ocupar o mesmo quadrado. Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 0m, significando que não poderiam atacar criaturas em quadrados adjacentes, tendo que para isso, movimentarem-se para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas miúdas são mais difíceis de serem acertadas por criaturas maiores, porém seus ataques são mais fracos contra seres de maior tamanho.

• **Criaturas Pequenas:** ocupam um quadrado de espaço (1m²). Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 0,5m, podendo atacar criaturas em quadrados adjacentes, sem precisar se movimentar para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas pequenas são mais difíceis de serem acertadas por criaturas maiores, porém seus ataques são mais fracos contra seres de maior tamanho.

• **Criaturas Normais:** ocupam um quadrado de espaço (1m²). Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 0,5m, podendo atacar criaturas em quadrados adjacentes, sem precisar se movimentar para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas normais não recebem quaisquer bônus ou redutores em seu cálculo de movimento.

• **Criaturas Grandes:** ocupam de dois a quatro quadrados de espaço (1mx2m a 2m²), dependendo do formato do corpo. Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 1,5m, podendo atacar criaturas a até dois quadrados de distância, sem precisar se movimentar para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas gigantes são mais fáceis de serem acertadas por criaturas menores, porém seus ataques são mais poderosos.

• **Criaturas Gigantes:** ocupam de três a seis quadrados de espaço (1mx3m a 3m²), dependendo do formato do corpo. Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 2,5m, podendo atacar a até três quadrados de distância, sem precisar se movimentar para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas gigantes são mais fáceis de serem acertadas por criaturas menores, porém seus ataques são mais poderosos.

• **Criaturas Incríveis:** ocupam de quatro a oito quadrados de espaço (2mx4m a 4m²), dependendo do formato do corpo. Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 3,5m, podendo atacar a até quatro quadrados de distância, sem precisar se movimentar para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas incríveis são mais fáceis de serem acertadas por criaturas menores, porém seus ataques são mais poderosos.

• **Criaturas Colossais:** ocupam de quatro a oito quadrados de espaço (3mx4m a 4m²), dependendo do formato do corpo. Possuem, geralmente, um alcance para ataques de 4,5m, podendo atacar a até cinco quadrados de distância, sem precisar se movimentar para o mesmo quadrado do alvo para desferir um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas colossais são mais fáceis de serem acertadas por criaturas menores, porém seus ataques são bem mais poderosos.

TABELA DE AJUSTES X TAMANHO DE CRIATURAS

TAMANHO	AJUSTE DE F.A.		ALCANCE	AJUSTE EM TESTES DE ESQUIVA		AJUSTE MOVIMENTO
	P/ tamanho menor*	P/ tamanho maior**		P/ tamanho menor*	P/ tamanho maior**	
MIÚDO	+1	-1	0m	-1	+1	Normal -2m
PEQUENO	+1	-1	0,5m	-1	+1	Normal -1m
NORMAL	+1	-1	0,5m	-1	+1	Normal
GRANDE	+1	-1	1,5m	-1	+1	Normal x2m
GIGANTE	+1	-1	2,5m	-1	+1	Normal x3m
INCRÍVEL	+1	-1	3,5m	-1	+1	Normal x4m
COLOSSAL	+1	-1	4,5m	-1	+1	Normal x5m

** Cumulativo para cada categoria inferior de tamanho.*

*** Cumulativo para cada categoria superior de tamanho.*

Para Armas e Armaduras:

Armas, Armaduras e outros itens, dependendo do tamanho, também sofrem alguns ajustes em alguns de seus atributos. Na tabela a seguir são apresentados tais ajustes, bem como algumas observações pertinentes no caso de armas maiores ou menores quando empunhadas por criaturas de tamanhos também diferentes.

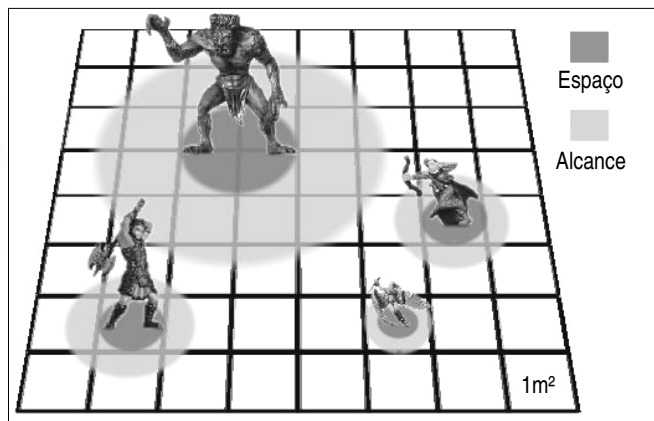
Observação: uma arma de uma mão de uma categoria de tamanho acima, pode ser usada por uma criatura de uma categoria de tamanho inferior se esta utilizar ambas as mãos para empunhá-la; assim como uma arma de duas mãos de uma categoria de tamanho inferior pode ser usada com uma só mão por uma criatura de uma categoria de tamanho superior. Essas situações impedem que um redutor de FA final -1 (cumulativo com todos os demais) seja aplicado nesses casos em que armas sejam empunhadas por criaturas de tamanhos incompatíveis.

TABELA DE AJUSTES X TAMANHO DE CRIATURAS

TAMANHO	AJUSTE DE F.A. E F.D.		AJUSTE DE PESO	AJUSTE DE CRÍTICO***	AJUSTE DE ALCANCE
	P/ tamanho menor*	P/ tamanho maior**			
MIÚDO	+1	-1	Normal /3	-1	Normal -3m
PEQUENO	+1	-1	Normal /2	-1	Normal -2m
NORMAL	+1	-1	Normal	-1	Normal
GRANDE	+1	-1	Normal x2	-1	Normal x2m
GIGANTE	+1	-1	Normal x3	-1	Normal x3m
INCRÍVEL	+1	-1	Normal x4	-1	Normal x4m
COLOSSAL	+1	-1	Normal x5	-1	Normal x5m

** Cumulativo para cada categoria inferior de tamanho.*

*** Cumulativo para cada categoria superior de tamanho.*

**** Cumulativo para cada categoria superior de tamanho (mínimo de 1 ponto de dano).*

Na figura acima temos a representação na grade de combate de uma Fada (Miúda), um arqueiro Halfling (Pequeno), um bárbaro Humano (Normal) e um Troll (Grande); com os respectivos sombreados de espaço ocupado e alcance do ataque. Nota-se que estão fora do alcance do ataque uns dos outros.

Na figura abaixo temos, na grade de combate, um Ente (Gigante), um Verme Púrpura (Incrível) e um Dragão Vermelho (Colossal), sendo que um está na área de alcance do outro, possibilitando assim o ataque corpo-a-corpo.

ÍNDICE REMISSIVO

MONGE

MAPA DE COMBATE
1m²

DIABLO

DESTRUA OS EMISSÁRIOS DO INFERNO!

Baseado no popular jogo de computador da Blizzard Entertainment, Diablo recria o mundo de Santuário, utilizando as regras do RPG Super 3D&T.

Juntamente com o Super Manual 3D&T, Super 3D&T Booster e o Super Manual do Aventureiro Medieval, você terá as informações necessárias para jogar este cenário fantástico.

Aqui você já encontra:

* História completa do cenário

* Kits de Personagem próprios para o mundo de Diablo

* Novas magias e itens mágicos

* Dezenas de monstros para atormentar os heróis

* Aventura pronta para jogar

Visite o site oficial:
www.super3det.blogspot.com